THE EYES OF BAYONETTA

ベヨネッタ設定資料集　THE EYES OF BAYONETTA

The Eyes Of Bayonetta

Chapter 1

CHARACTERS　登場人物 ……004
- ベヨネッタ ……006
- ジャンヌ ……038
- 古のベヨネッタとジャンヌ ……046
- コスチューム ……050
- エンツォ ……056
- ロダン ……058
- ルカ ……062
- セレッサ ……066
- バルドル ……068
- アンブラの魔女 ……072
- [illegible] ……076

Chapter 2

ANGELS　天使 ……080
- アフィニティ ……082
- アプラウド ……085
- アーダー ……086
- ビラブド/ブレイブス ……088
- ディア&デコレイションズ ……089
- エンチャント ……090
- フェアネス/フィアレス ……091
- ゴーレム ……092
- グレイス&グローリー ……094
- グラシアス&グロリアス ……096
- ハーモニー ……097
- インスパイアド ……098
- アイレニック ……099
- ジョイ ……100
- キンシップ ……101
- フォルティトゥード ……102
- テンパランチア ……103
- ユスティティア ……104
- サピエンチア ……105
- カレッジ/テンパランス ……106
- ジャスティス/プルーデンス ……107
- ジュベレウス ……108
- ファーザーバルドル ……110
- ファーザーロダン ……111
- 準備稿 ……112
- ヘイロウ ……117

Chapter 3

INFERNAL DEMONS　召喚魔獣 ……117
- マダム バタフライ ……120
- ゴモラ ……122
- マルファス ……123
- ヘカトンケイル ……124
- スコロペンドラ ……125
- ファンタズマラネア ……126
- クイーンシバ ……127
- マダム スティクス/リトルデビルズ/キング オブ リトルデビルズ ゼロ ……128

C O N T

Chapter 4

WEAPONS　武器　127
- スカボロウフェア　130
- オニキスローゼス　133
- 妖刀 修羅刃　134
- クルセドラ　136
- ドゥルガー　137
- オデット　138
- キルゴア中佐　139
- 颶風（サイファン）　140
- バジリオンズ　141
- ピロウトーク／ロダン　142
- アンブランシスターズ　143
- ハンドガン／ロダンアームズの紋章　144
- トーチャーアタック　145
- ドロップウェポン　148

Chapter 5

ACCESSORIES　アクセサリー　150
- プーリーの守護蝶　151
- 魔界交信機／セルギーの恋人　152
- セレーネの光／悪鬼羅刹の数珠　153
- 絶望の眼差し／ディネタの星　154
- 畏の証／マハーカーラの月　155
- 時の腕輪／永遠なるマリオネット　156
- 絶頂の腕飾り　157

Chapter 6

ITEMS　アイテム　158

Chapter 7

CONCEPT ARTS　設定画　167
ACHIEVEMENTS　実績アイコン　177

Chapter 8

OTHERS　資料　201
SPECIAL ILLUSTRATIONS　210
STAFF COMMENTS　218

ENTS

Chapter 1

さまざまな秘密、目的、怒り、そして希望を抱えた人々がくり広げる“生きた”物語。それが『ベヨネッタ』に全世界が夢中になった要因のひとつである。すべての出発点となった黒髪の魔女・ベヨネッタ。彼女を取り巻く魅力あふれる人物たちの、完成までの軌跡をすべて紹介する。

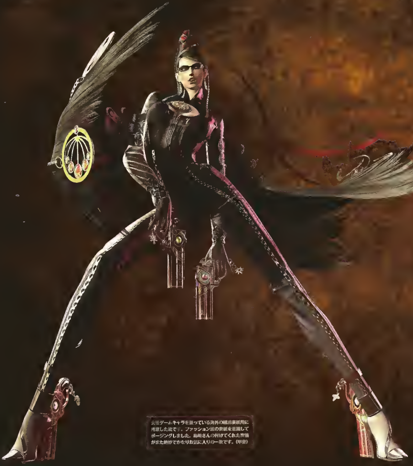
CHARA

CTERS

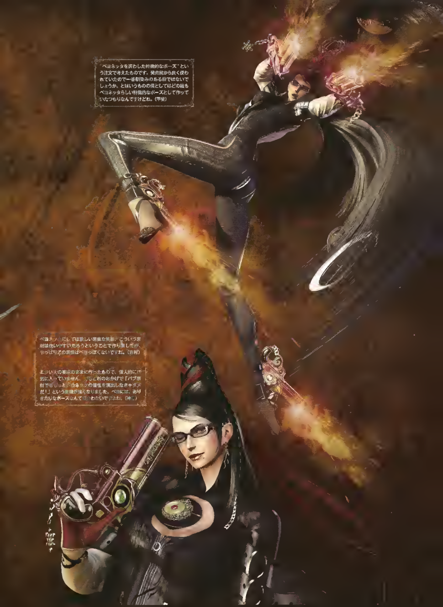
ベヨネッタ

B A Y O N E T T A

数百年の時を超えて現代に生きる魔女、ベヨネッタ。両手と両足に四丁ひと組の愛銃「スカボロウフェア」を装備し、格闘術"バレット アーツ"を駆使して天使を倒す。その髪の毛を触媒にして魔術を放ち、身につけている衣服も髪で構成されている。トレードマークは黒ぶちの眼鏡。



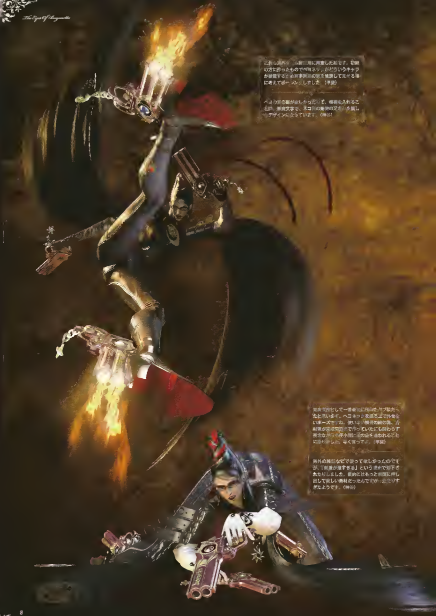
女性ゲームキャラを扱っている海外の雑誌表紙用に用意した絵です。ファッション誌の表紙を意識してポージングしました。島崎さんの付けてくれた表情がまた絶妙でかなりお気に入りの一枚です。（甲斐）



“ベヨネッタを表わした特徴的なポーズ”という注文で考えたものです。発売前から良く使われていたので一番馴染みのある絵ではないでしょうか。とはいうものの僕としてはどの絵もベヨネッタらしい特徴的なポーズとして作っていたつもりなんですけどね。（甲斐）

ベヨネッタにしては珍しい素直な笑顔。こういう素材は使いやすいだろうということで作りましたが、やっぱりこの表情はベヨっぽくないですね。（吉村）

エラい人の要求のままに作ったもので、個人的には気に入っていません。でもこれのおかげで「パブ素材でももっとベヨネッタの個性を演出しなきゃダメだ！」という意識が強くなりました。ベヨには、ありきたりなポーズなんて似合わないですよね。（神谷）

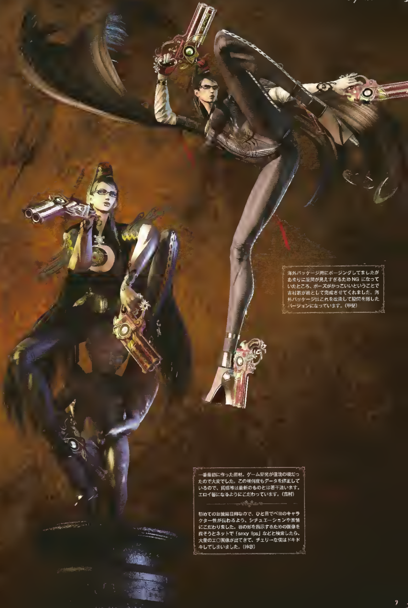


これも海外ゲーム雑誌用に用意した絵です。初期の方に作ったものでベヨネッタがどういうキャラか披露するため両手両足の銃を強調して見せる様に考えてポージングしました。（島崎）

ベヨの足の銃が寂しかったので、模様を入れることに。悪魔文字で、ネコ科の動物の足跡を模したデザインになっています。（神谷）

発表会用として一番最初に作ったパブ絵だったと思います。ベヨネッタを語る上で外せないポーズですね。使い辛い横長の絵の為、吉村君が完成間近まで作っていたにも関わらず残念ながら小便小僧に座を追われることになりました。早く言ってよ。（島崎）

海外の雑誌などで使って欲しかったのですが、「刺激が強すぎる」という理由で却下されたりしました。僕的にはもっと前面に押し出して欲しい素材だったんですが、先走りすぎたようです。（神谷）

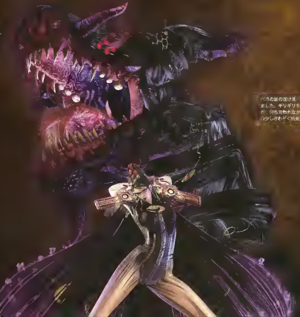


海外パッケージ用にポージングしてましたがあまりに股間が見えすぎるためNGになっていたところ、ポーズがかっこいいということで吉村君が絵として完成させてくれました。海外パッケージはこれを改造して股間を隠したバージョンになっています。（甲斐）

一番最初に作った素材。ゲーム開発が佳境の頃だったので大変でした。この後何度もデータを修正しているので、質感等は最新のものとは若干違います。エロイ唇になるようにこだわっています。（吉村）

初めてのお披露目用なので、ひと目でベヨのキャラクター性が伝わるよう、シチュエーションや表情にこだわりました。唇の形を指示するための画像を探そうとネットで「sexy lips」などと検索したら、大量のエ〇画像が出てきて、チェリーな僕はドキドキしてしまいました。（神谷）

キービジュアルの"動"に対して"静"のキービジュアルとしてアイデアを出している時に神谷Dから提案されてイレギュラー的に生まれたものです。ポーズだけ付けたものの使いどころが無く宙に浮いていましたが天辺が気に入っていた為しつこく島崎さんにお願いしていたところ、島崎さんが絵として完成させてくれました。車の中のディティールを作り込んでくれた白井君にも感謝!!（甲斐）



ベヨの髪の透け具合でひやひやしながら作成しました。ギリギリを攻めたつもりだったのですが、何も言われなかったので良かったです。もう少しきわどく出来たかもしれませんね。（田端）

海外雑誌の表紙用に注文を受けて作りましたが最初に作ったポールダンスのポーズが股間が強調され過ぎていた為ボツになり（海外では店頭に並べられた時に見えるものが過激なものはNGらしいです）、かなり抑え目に作った記憶があります。できればポールダンスのポーズも見たかったなぁ。（甲斐）

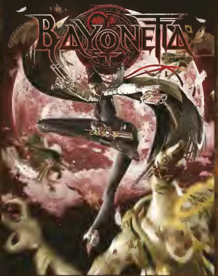
ベヨネッタの"S"っぽさを表現したビジュアルイメージが欲しいという事でムチで作りました。神谷Dと僕で敢えて"定番"な形にしたつもりだったんですが上の人からの評判は良くなかったようです。（甲斐）

この素材のベヨの顔は、素材の中でも1、2を争う素晴らしさだと思います。「ギロチンA」（P.145）の顔といい、ベヨには悪魔な顔も似合うんですよね。こんなに素晴らしいのに、エラい人がゴチャゴチャとうるさかったのを、甲斐さんのコメントを見て思い出しました。ムカムカムカー。（神谷）

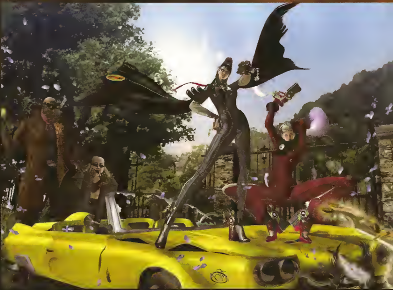
【海外パッケージ（元）】

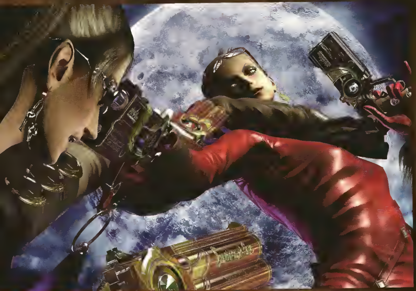
華麗に踊る様に周りの敵をぶっ飛ばしているイメージ。実際のパッケージでは周りの敵を消されてしまいました…。ゴチャゴチャしてるからかな？　個人はこっちの方が豪華で好きです。苦労したんだけどなぁ（笑）。（吉村）

マーケティングのエラい人たちの要請で作られたものです。ただでさえ「？」な要求だった上に、実際のパッケージになった時には勝手に色々いじくられて「!?」な状態になってました。やっぱりパッケージは国内版ですね！（神谷）

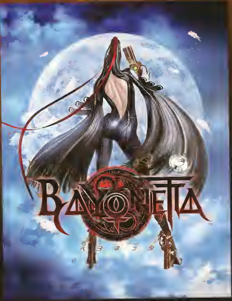


最後のED戦闘に成功したら、ごほうびが欲しいよね！という話で作ることになった絵です。当時は〆直前でレンダリングじゃ間に合わん、キャプチャもややこしい！ということで、とりあえずフォトショップ合成でラフを作っていたんですが、最終的にこのままOKが出ました。フォトショップ様様ですね。（島崎）



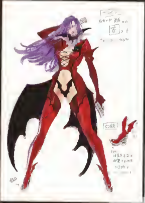


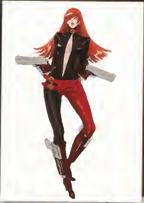
ジャンヌの初お披露目用の素材。なのでメインはジャンヌです。こういうアツイ絵は作っていて楽しいですね。銃や時計の金属の質感に力を入れましたよ。（吉村）



「国内パッケージ」

元々この後姿は、ゲーム中の素材用に中村が作ったものです。「パッケージもこんなチャレンジングなネタでいきたいなぁ」と話していたのですが、まさか実現するとは。思わず「どんな顔してるんだ？」と手に取って確かめたくはなりませんか？　エラい人に「顔だけこっち向かせろ」などと意味不明なことを要求されましたがハネ返しました。振り向いている姿は後姿とは言わない！（神谷）





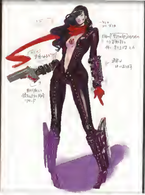
【左】最初の頃に描いた絵ですね。超イタイ（笑）。あんまり舞台が現代って感覚もまだなくて、とりあえずはっちゃけた感じで…と思って見せたら一笑されました。そりゃそーだ。（島崎）

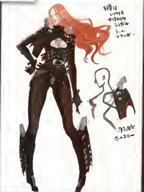
【右】この頃は魔女って設定がまだなかったような…、赤い髪は目立つからと思って。肌の露出が好きみたいですね、私。（島崎）

赤から離れようと思ってブルネット。胸になんか印が欲しいよね、という話があって模様を描いていますが申し訳程度ですね…。（島崎）

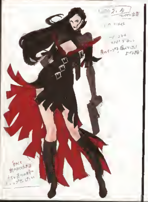
* * *

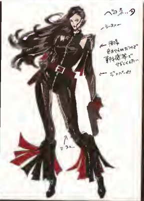
最初の頃の島崎の迷走が伺えます。この辺のデザインを見せられるたびに軽くメマイがしたのを覚えています。（神谷）




紋章は
トリケトラ
女性的な
シンボル
うーん
フツーだ・
羽根と
ホルスター

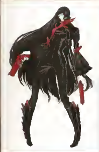
よく覚えてないです。少し凝ったやつにしようと思って描いたような…。悪魔の刻印は神谷Dからのキーワードでつけていましたがこの後「やっぱ微妙だからやめよう」となくなりました。（島崎）



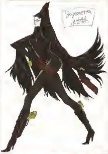

ベヨネッタ
シースルー
模様
色をさえぬだけど
素材感等で
せらしくしたい
ジッパー付

【左】動いたら裏地が翻って気持ちいいかな、と思ってこんな感じに。この頃胸はやっぱり露出しなきゃいけないのかな、と勝手に思い込んで露出してました。（島崎）

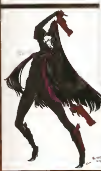
【右】これも動いたら面白いかな、と思って描いた絵です。末端に大きく揺れるものが欲しいという気持ちはここらへんから見えますね。フリンジ系は結構反応がよかったです。（島崎）



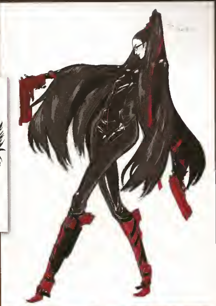
いよいよ露出がなくなってきました。最初は別の色で描いていたんですが試しに真っ黒にしてみた所、神谷Dが「やっぱり黒だよ！」とココロに響いた様でした。（島崎）



ベヨチームへのデザイン決定会議提出時はこの絵だったような……。かなり賛否両論な反応でしたが「何か記憶に残る」という点では皆意見が一致していました。（島崎）

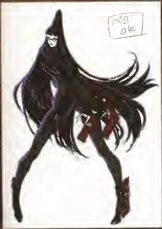


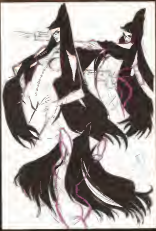
ベヨの方向性が決まってから実際細部はどうしようか、ブッシーのライダースーツじゃおもしろくないよね、と素材やディテールを考え始めた頃の絵ですね。全身タイツだな……（島崎）



ベヨネッタのデザインの方向性が決まった絵です。体全体を髪の毛が覆っていて、ローブに見えたりする少しミステリアスな感じですね。髪型はそれまでフツーのロングが多かったんですが、魔女のトンガリ帽を現代的に解釈したら…と思ってこうなりました。（島崎）

この絵を見た瞬間ピピッと来ました。スタッフの反応が好き嫌い真っ二つに分かれたのも、「これはイケる」と確信した理由の一つです。決定稿まで紆余曲折ありましたが、最終的にはここに戻ってきましたね。腕に絡めた髪の毛が、最終形へのヒントになりました。（神谷）

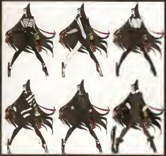




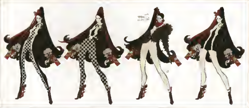
「初期決定稿 A」

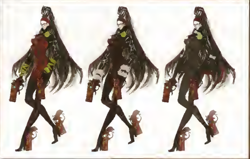
【左】自分の中でちょっと整理したくて描いたうちの一枚ですね。（島崎）

【右】初期決定稿 A と同じく。ぱっつん前髪は、女性には好評でしたが男性には不評でしたねー。（島崎）

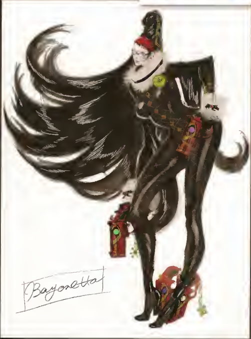


決定稿Ａの状態で実際のゲーム画面にモデルを出してもらったんですが、あまりの視認性の悪さと地味さに驚いて、とりあえず髪の毛は後ろでひとまとめ、体には何かラインをという事でパターンを描いてました。追加されているカラーが白なのは神谷Ｄのシックにいきたい、という要望があってそうなっています。（島崎）





白もちょっと淡白なので赤を多めにしてみたり、模様として色を入れてみたり…。この頃はスペックもあまり開発が進んでなかったので素材感も出せなくてイマイチうまくいかない時でしたね。（島崎）

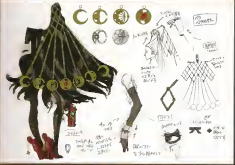


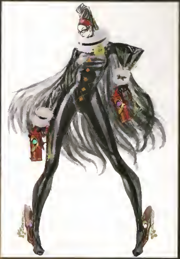
「初期決定稿 B」

二回目のベヨ決定稿。黒ツヤスーツに白ファーでアクセントとボリュームを。イベント画面でアップで見ると結構かっこよかったんですがゲーム画面中はやはり目立たず。（島崎）

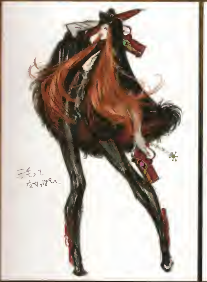
* * *

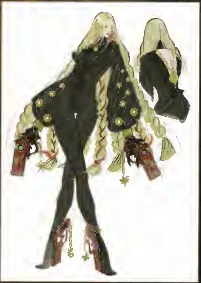
ゲーム画面での見栄えを追求して改良を続けた結果、一時期に定着したのがこのデザインでした。もちろん今のベヨもいいですが、個人的にはこのデザインも気に入っています。（神谷）





たまに自分で整理してもう一回描かないと不安でしたね。ゲーム画面の事情だけで描くとどうしてもどんどんデザイン的には妥協したものになってしまうので。（島崎）

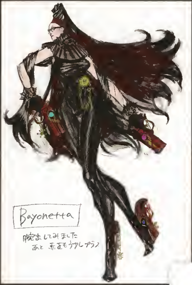




魔女だからやっぱり赤毛にケープやローブ？と思いながら描きました。この系の反応は悪くないんですが、最初のベヨのパンチには及ばない事でだいたい弾かれますね。（島崎）

「第一次根本的にベヨデザインを変えよう」期間に描いたものです。この頃は神谷D以外の人間がジャッジをしていたんですがオーダーがはっきりしない事が多かったので手探りでしたね。（島崎

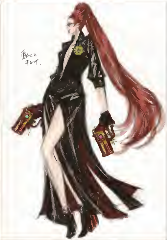
良く分からないエラい人たちの命で島崎が描かされたものの一群です。当時は興味なかったんですが、こうして並べてみると（今となっては）面白いですね。（神谷）


Bayonetta
腕出してみました
あと 赤をもう少しプラス

一度このカタチに決めてモデリングも合わせてもらいました。でも結局流れましたね。赤を髪の毛の色を変える以外の方法で大幅に入れたら目立つんではないか、といった試みだったと思います。（島崎）

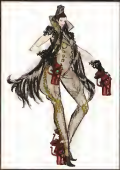
何枚か描くうちにやっぱり前のベヨが忘れられなくて、なんとか視認性あげて復活できないものか、と小細工して模様入れたりシースルーにしてみたり。中途半端ですね。（島崎）

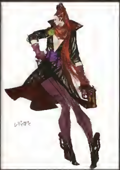
ヴェール とか
透け感から体と
うまく差別化できる気が

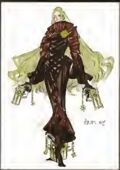


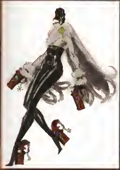
こーいった動いた時に映えそうなデザインはチームからも好評でしたね。しかしフツーだなということでボツです。（島崎）

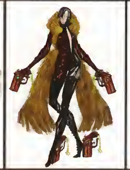
素のベヨネッタ以外を描いて、というお話だったので思いつくままに。メガネもこの期間は外されています。（島崎）

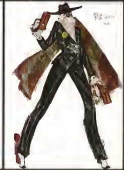




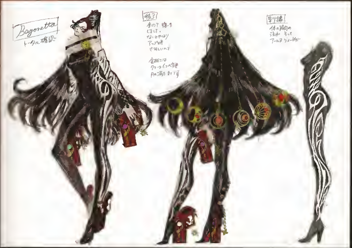






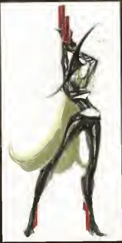


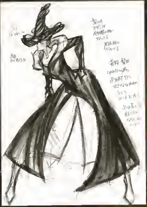
ここらへんは問答無用でボツでした。迷走してますね。男装系はたまに気分転換で描いてしまいます。（島崎）

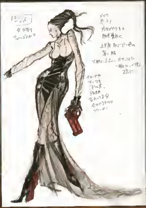

Bayonetta
トータル確認
修了
金のT線を ほして。 ないとやはり アップ時 さみしいので
金細工は クーっ6つへ変更 内に溜ちます
刺繍
体の筋肉の 流れ そって アールヌーヴォー風に

「初期決定稿 C」

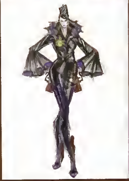
二度目の決定稿を更に視認しやすくしたデザインです。体のサイドに模様を大きく入れ、段々と当初のコンセプトからズレてきていますね。根本的な解決にはならないという事で最後の仕切り直しがこの数ヵ月後に始まりました。（島崎）

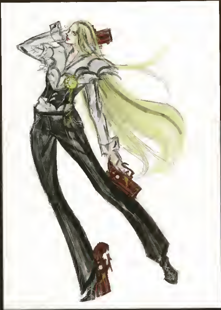




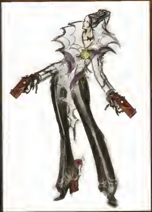

パーツ
メイク
肌を青白く
上半身 肌に近い色の
薄い服
ブーツも
ドレスが

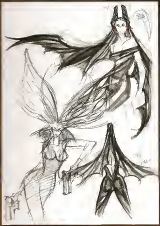
まっさらな気持ちでやり直そうということでやり直し時期当初は細かい事はあまり考えずに描いていました。前のベヨネッタは全て忘れる、という事だったのでとにかく違う形、タイプでもいいから描こうとしています。（島崎）

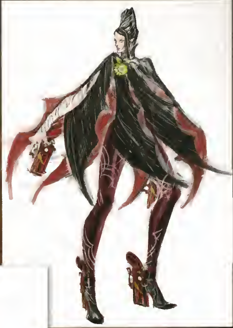




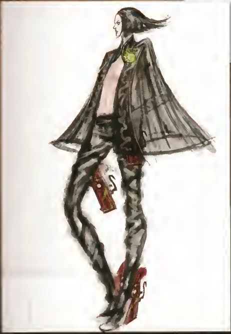
ここらへんは割とアニメキャラみたいだね、と言われてました。確かにちょっと記号的すぎるものとか現代にはいなさそうなデザインもあったのでベヨネッタぽくはないですね。（島崎）



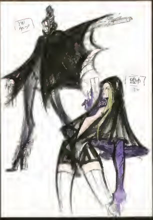


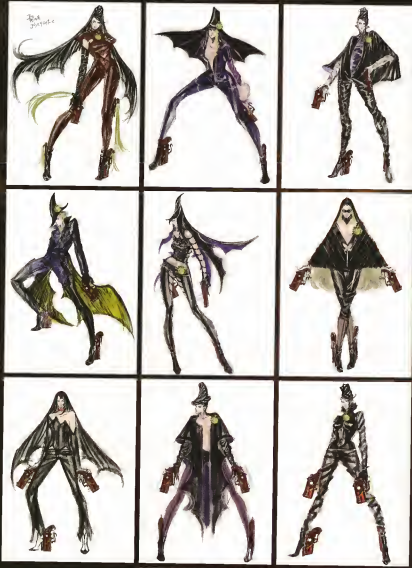


[illegible]辺り、橋本Pに実に評判よかったです。島崎的には[illegible]まり考えずイメージだけで描いたもので、最初のベ[illegible]時もそんな感じだったのであまり難しい事は[illegible]ないいのかもしれません。（島崎）

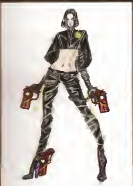
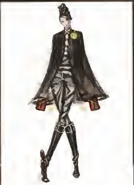
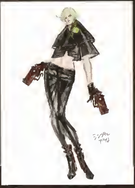


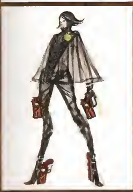
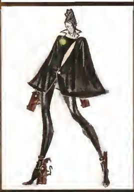
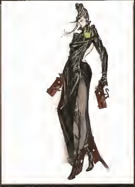
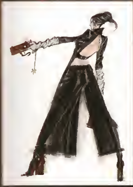
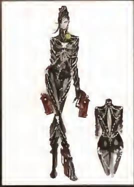
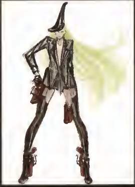
これは評判よかったです。デザイン的にはいいんでしょうけど、やはり視認性はいかがなものか…と悩んで実現しなかったデザインですね。（島崎）



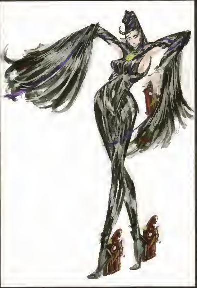


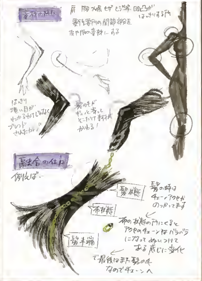
ここらへんはまとめてボツです。記号のつけ方がベヨネッタの当初のコンセプトからズレてきてますね。（島崎）

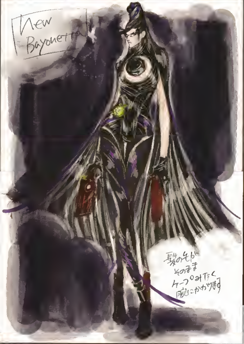
イメージカラーはやはり黒で、そしてシックに、あからさまな露出はしない！と段々元のコンセプトの設定が戻ってきた頃です。懲りずに背中を出すデザインを推したり、ないと思いながらも描いたデザインもあります。絵に吐き出さないと余計な雑念は消えないですね。この頃は一日６、７枚くらい描いて見せては没ラッシュを繰り返していました。（島崎）




素材の配置
肩 胸 お尻 ヒザ ヒジ等 凹凸が はっきりする所
要は要所の関節部分を
皮や服の素材にする
はっきり境い目がわかるわけではなく ブレンドされたカンジ
髪の毛がギュッと寄ってそこだけ素材がかわる！
融合の仕方
例えば…
髪状態
布状態
髪末端
髪の時はチェーンアクセがのっかってます
布の状態の所にくるとアクセのチェーンはバラバラになって縫いつけてある感じに変化
で最後はまた髪の毛なのでチェーンへ

一通り描いた所で、神谷Dより「やはり最初のコンセプトに戻したい」とのお話が。「ただ今度は髪の毛を服として構成しよう」という事で、髪の毛をどう服としてまとめるか…、と考え始めた頃のデザイン画ですね。当初は結構髪の毛部分が多かったんですが、最終的にはほぼ服、素材感としてだけ残す、といった感じに落ち着きました。もちろんメガネはこの時復活しています。（島崎）

[illegible]まあないだろうな、と思いつつもシルエットが面白いからと思って描きました。たまになんかこういらないものも描かないと手[illegible]してしまいます。（島崎）



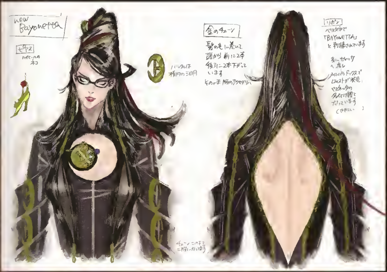
「決定稿」

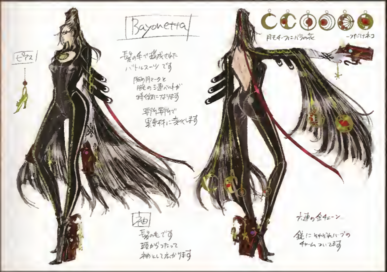
最終的なベヨネッタに到る為の決定稿です。〆切りギリギリでこれに決まった時「よかった…（泣）」と島崎が言葉にした瞬間、橋本Pと神谷Dに『むしろ俺らが思ってるよ！』とツッコまれた思い出があります。ごめんなさい　遅くなって…。（島崎）

ベヨのメガネにちょっとこだわりを感じさせるようなデザインにしようと思ってこんな形になりました。薔薇モチーフから始まって最終的には蝶のステンドグラス的デザインに落ち着いたんですがその間に沢山ダメをもらいましたね。（島崎）

メガネに対する思い入れは深いです。最初は「ちょっと掛けさせてみよう」程度の思いつきだったのですが一度その強烈な印象が焼き付いてしまうと、もはや無くてはならない存在に。案の定、エライ人からは「奇抜すぎるから取れ！」と言われ続けましたが…。何かに迎合したり多数決で決めたりってのは良案を殺しますからね。温厚で争いを好まない僕もこれには断固戦い、メガネを勝ち取りました。僕はみんなに嫌われないものを作りたいのではありません。誰かに熱烈に愛されるものを作りたいんです。（神谷）

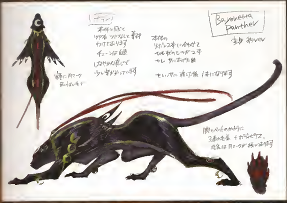
モデリング用詳細ですね。めずらしく吉村さん宛てに描いています。（いつも描かないで口頭で伝えて怒られてたから…笑）（島崎）


new Bayonetta
ピアス
ハイヒールの
ネコ
バックルは
楕円の三日月
金のチェーン
髪の毛に巻いて
頭から前に2本
後ろに2本下がって
います
そのまま腕のアクセサリへ
リボン
ベヨ文字で
「BAYONETTA」
と刺繍されています
色にセレッサ
へ渡し
タイムパラドックスで
ルイストが発見
ベヨネッタの
名付け親と
なっています
（ぐだぐだい　）
チェーンこの下で
二股になってます


Bayonetta
ピアス
髪の毛で構成された
バトルスーツです
胸の月マークと
腕の三連ベルトが
特徴になります
要所要所で
黒薔薇に装飾します
月モチーフにバラの花
一つだけネコ
袖
髪の毛です
頭からつたって
袖として広がります
大連の金チェーン
銃にそれぞれパーツの
チャームついてます

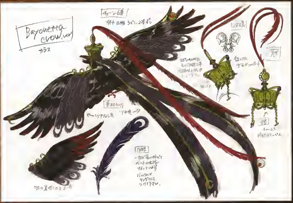
更に詰めた完成型がこちら。袖毛のアクセサリーとか、要所要所で良かった所は旧ベヨネッタのまま残しました。袖に髪の毛をまとめることで動きをわかりやすくしつつ躍動感を出す、という目的は果たせたんではないでしょうか？　髪の毛と革が混じった素材感のメリハリは吉村さんが細かく実現してくださいました。（島崎）

ここまで辿り着く道のりは長かった（笑）。何度も話していることですが、既存の女性キャラの「男性目線による下品なエロの押し付け」には辟易していました。戦闘時にも関わらず無理矢理露出する意味は何なのかと。ベヨをそういうキャラにはしたくありませんでした。あくまでもファッショナブルに。ベヨの服装は髪で作り上げていると言う設定ですが、正に彼女の意思で、彼女のファッションセンスで、彼女の好みに仕上げたデザインなのです。（神谷）

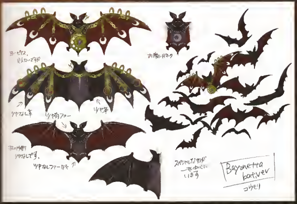

チェーン
本体と同じく
ツヤ有 ツヤなしと素材
わけてあります
チェーンは6連
しなやかな感じで
少し紫がかっています
本体の
リボン2本に合わせて
ひも状のものが2本
せい サにあげた後
せい サに戻した後 1本になります
Bayonetta panther
変身 豹ver
額に月マーク
色っぽい毛で
腕のベルトのかわりに
3連の毛並 ＋ボディピアス，
毛先は月マークが揺いであります

ヒョウの制作当初は、ドリル突進などの攻撃を試したりしていました。あまりカッコよくなかったので、現在は移動に特化した性能になっています。

ヒョウ、カラス、コウモリは、一番最初に書いた企画書から設定されていたものです。その頃は"スピード感"をキーワードにしていて、目まぐるしく変化しながら戦うゲームを目指していました。もちろん、そのテイストは今も残っています。（神谷）


チェーン6連
背中の両脇 うでに 2本ずつ
Bayonetta crow.ver
カラス
模様
冠
鎖と同じ
宝石がついてます
鎖
チャームを
時計はてっぺん
素材わけ
←ツヤなし毛
ツヤ毛→
羽根
一部が長く伸びて
ベルトの先端が
なっています
パッツンは
リングとして
つけて下さい。
羽の裏側のるようす

なんでしょう・ちょっと「J●JO」すぎるような…。（島崎）

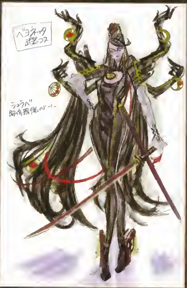

ヨーピアス，
見えないですが
お腹に月マーク
ツヤなし革
ツヤ有ファー
ツヤ革
羽の内側
ツヤなしです，
ツヤなしファー部分
スペシャルな奴が
一匹中心に
います
Bayonetta bat.ver
コウモリ

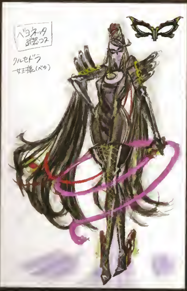
「キッチリ作ったのにゲーム中で全く細部見えない！」とモデラーの田崎さんが嘆いていました。（島崎）

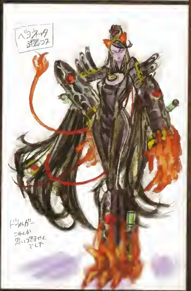
武器コスは忙しい合間にちょこちょこ描いては作ってた覚えがありますね。モデル制作の制限がキビシかったので実現したものとしなかったものがありますが…。ドゥルガー、目立たないですよね。ごめんなさい。（島崎）

* * *

確か「オデット」のアイディアを話し合っていた頃に「チュチュが似合うよね」みたいな雑談をしていて、そこから武器ごとにコスチュームを変える案が生まれました。ゲーム攻略には全く関係ない、意味不明なネタですね。でもこんな遊びが出来るのも、女性主人公ならではだと思います。（神谷）

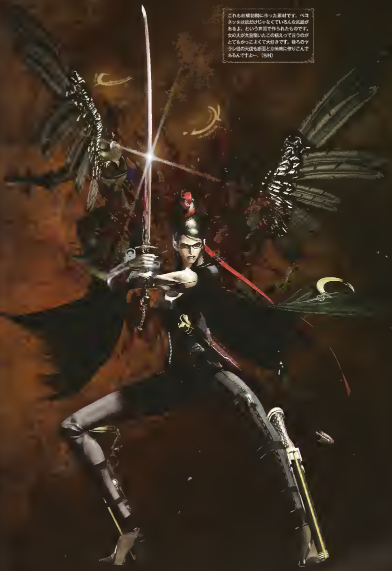

ベヨネッタ
武器コス
シュラバ
阿修羅像のよーに


ベヨネッタ
武器コス
クルセドラ
女王様（ベタ）

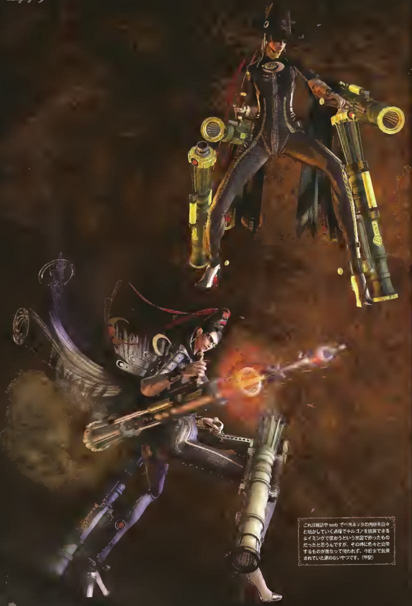

ベヨネッタ
武器コス
ドゥルガー
これしか
思いつきません
でした

ベヨネッタ
武器コス
キルゴア中佐
いいのか コレ

ベヨネッタ
武器コス
セワロウトーク
この姿なら
ブレード は
赤の方が
いいですね



これも結構初期に作った素材です。ベヨネッタは銃だけじゃなくていろんな武器があるよ、という意図で作られたものです。女の人が大股開いたこの構えって言うのがとてもかっこよくて大好きです。後ろのヤラレ役の天使も断面とか地味に作りこんであるんですよー。（吉村）



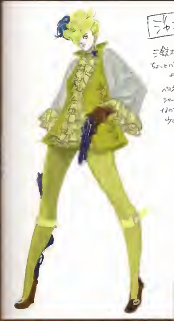
これは雑誌やwebでベヨネッタの内容を段々と明かしていく過程でキルゴアを披露できるタイミングで使おうという意図で作ったものだったと思うんですが、その時に色々と公開するものが重なって使われず、今日まで放置されていた運のないやつです。（甲斐）

ジャンヌ

Jeanne

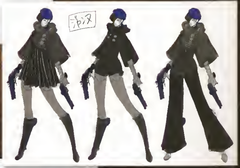
ことあるごとにベヨネッタの前に立ちふさがり、闘いを挑む女性。ベヨネッタと同じ技を使い、その力もベヨネッタに引けを取らない。常に不敵な笑みを浮かべ、ベヨネッタの失われたはずの過去を知っているかのようなそぶりを見せる。その行動は、まるでベヨネッタを導くかのようでもあり、謎の多い魔女。

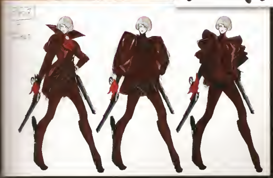
ジャンヌは最初バイクに跨ったものをイメージしてましたが、ベヨのキービジュアルと対になるようにという考えからこのポーズになりました。ジャンヌ絡みの絵が極端に少ないのでもうちょっと作ってみたかったですね。（[illegible]）


ジャンヌ
三銃士とかから
ちょっとバロック(17C)よりなカンジ
ベヨネッタがシャープなイメージなのでジャンヌは少し丸く。

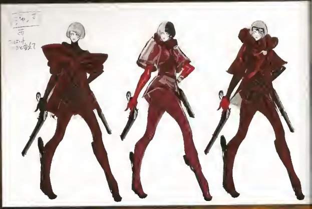
金色×白。天使側に与する設定はもうあったので、天使カラーで描いたり。名前からなんとなく中世フランスっぽい気取ったデザインにしたいな、と思い始めた頃ですね。(島崎)

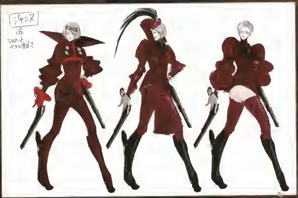
ジャンヌは最初黒で描いてました。同じ黒でベヨがオトナな感じ、ジャンヌがかわいい感じにしようと思っていたんですが、「それじゃ対等のオンナ勝負にはならない」という事で二人ともオトナっぽくすることになったのでした。(島崎)



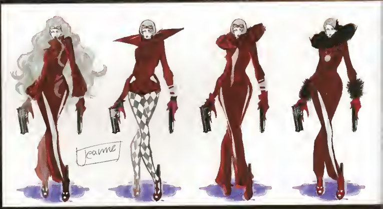


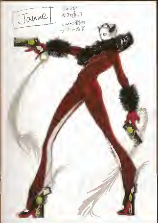
テーマカラーは赤に決定。しかしまだかわいい系を捨てきれず、シルエット的にもその方向で個性を出そうとしてます。素材も革素材とかどんなかなぁ、と思ってビニール感出したりと今見るとカオスです。(島崎)

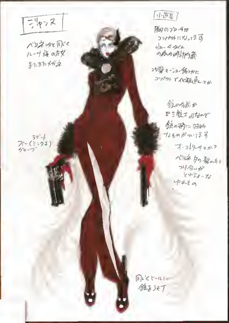

ジャンヌ
赤
シルエット
ベタで考えて


ジャンヌ
赤
シルエット
ベタで考えて

もう少しオトナっぽく。あとスカート的なシルエットはナシな方向に絞った頃の案です。ここからは早かったですね。一番右の絵を描いていた時、神谷Dが通りかかって「これがいいな」と指差して帰っていった事を覚えています。（島崎）

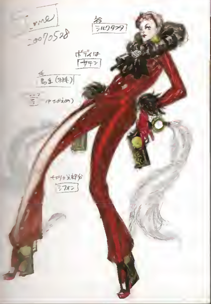



Jaune
ハルV
ヘコ逆って
いいトコ取りの
コート広[illegible]


ジャンヌ
ベヨネッタと同じく
ルーナ族の魔女
またまたメガネ
小道具
胸のブローチは
コンパクトになってます
ウィッチタイム
の為の時計内蔵
攻撃モーション後とかに
コンパクトで化粧直しとか
銃の名前が
『三銃士』なので
銃の柄に羽飾
なものがついてます
オーストリッチとか？
ベヨネッタの髪の毛と
つり合いがとれるよーな
ゆれもの
ラビット
ファー（ミンク系）
グローブ
同じくヒールに
銃をSET

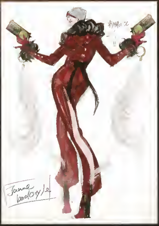
[illegible]です。僕はいつも色だけ決めて後は小手川さんがステキなデザインにしてくれます。ジャンヌにもベヨの髪の毛のような揺れモノが欲しかったので袖に長い毛房をつけることにしました。チームの反応もジャンヌは圧倒的に「イイ」という声が多かったよーな。（島崎）

「同等の力のライバル」の存在は（僕の中では）もう定番ですね。ベヨが"感性"で戦うスタイルなら、ジャンヌは正攻法で戦うスタイル。勝負の行方は時の運でしょう。ジャンヌは魔導の良い指導者になりそうですけど、ベヨはダメでしょうね。（神谷）


20070528
袷
シルクタフタ
ボディは
サテン
毛
鳥毛（羽毛）
ミニマ（やひかえめ）
セカリかえ部分
シフォン

メガネは最初かけていたんですが、ちょっと印象が強すぎたので頭へ。ベヨが直球ならジャンヌは変化球といった感じで仕上がりました。結構いい対比になったんじゃないかと思ってます。（島崎）

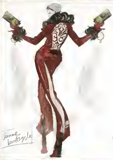
隠しキャラとして使用できるジャンヌの側転回避モーションは、ベヨと違って体を地面に付けません。ジャンヌの服は髪を纏うベヨとは違い本物の服です。高校教師として生活しているジャンヌには、高価なブランド物の服はぞんざいに扱えないですからね。（神谷）

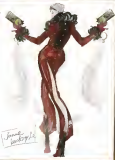


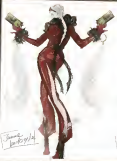
背中のバリエーションです。ど～も背中に何かしたり、露出したりするのが好きみたいです。（島崎）

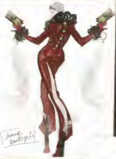
* * *

洗脳されてベヨと対峙したジャンヌですが、彼女にもアンブラの魔女としての強いプライドがあります。正統後継者はベヨでも、魔女としての純粋な強さは自分が上に違いない。それを証明したいという心の奥底の強い衝動も、彼女を戦いに駆り立てたのかもしれません。（神谷）





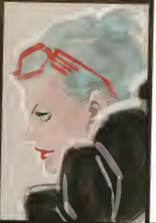


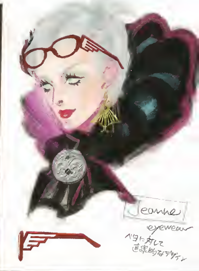


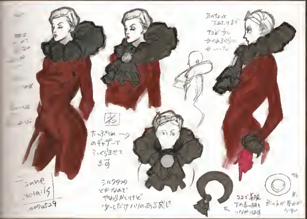
ジャンヌのメガネはベヨが優雅な曲線
ジャンヌはソリッドに直線。こちらへ
全身のイメージと逆にしてますね。
反映してるんじゃないかな？（島崎）

* * *

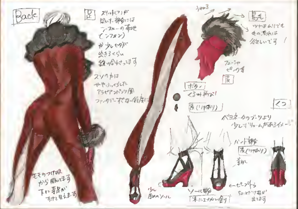
ジャンヌのデザインでは"タレ目"にこ
わっています。サブキャラはメインキャ
に比べて自由に出来るので、好みを強
反映させました。僕はベヨよりジャンヌ
方が好きですね。（神谷）




Jeanne
eyewear
ベヨに対して
直線的なデザイン

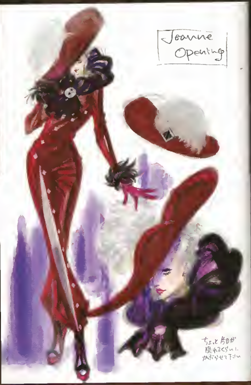

耳のちょっと
下あたりまで
アゴが少し
かくれるくら
いがいーです
衣
たっぷりめ
のギャザーで
ふくらませて
ます
シルクタフタ
とかなので
やわらかいけど
少しだけハリのある感じ
ココで着脱
下の赤い腕と
つながってます
後
前
前の方が厚みが
うすい
anne
details
070529

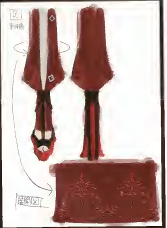
モデラーの吉村さんに頼む時の詳細設定です。私がなんとなくでデザインしてしまうのと、席が隣ということもあって結構口頭で済ませてしまう場合もありますが……。ベヨの時はほとんどデザインしながら横で平行で作ってもらっていました。なのでベヨの詳細設定はあんまりないのです。というか手間かけさせてごめんなさい吉村さん。（島崎）

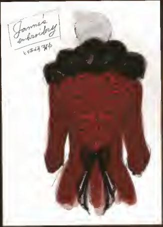

Back
足
スリットが
開いた部分には
シースルーの布地
（シフォン）
が少し足が
出るくらい
縫い合わさってます
スソの方は
ややふっくらした
アラビアンパンツ風
ファンタジーすぎない程度に
ももの付け根
から開いてます
下に素足が
すけて見えます
うねる
髪毛
ツヤはムリでも
毛の流れは
欲しいです
フューシャ
ピンク
皮
ボタン
くるみボタン
皮（ツヤあり）
くつ
ベヨネッタのブーツより
少しボリュームがあるイメージ
バンド部分
皮（ツヤあり）
革紐
少し
厚めのソール
ソール部分
木にエナメル塗り
←ピープトゥ
ちょっとだけ指が
出てます

……エーションですね。……ていこうという……ました。（島崎）

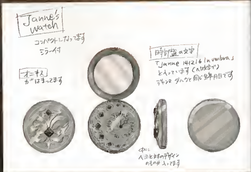
OP 時のジャンヌです。『マイ・フェア・レディ』に出てくる数々の帽子がステキでその印象でいくつか描いていたんですがシンプルな形に落ち着きました。(島崎)


Jeanne Opening
ちょっと片目が
隠れるくらいに
かぶらせて下さい

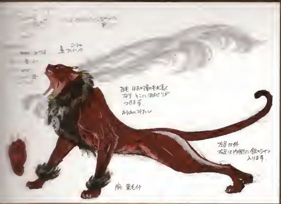




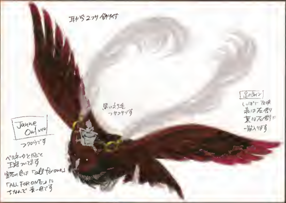
ジャンヌの時計はコンパクト型。身だしなみに気を使うジャンヌですからね。でも裏設定では疲れて帰ると化粧落とさないで寝たりしちゃう意外にダメなコだろうな、という話を神谷Dとしてた覚えがあります。(島崎)


Janne's watch
コンパクトになってます
ミラー付
オニキス
がはまってます
時計盤の文字
「Janne 141216 in umbras
と入っています（へ的文字で）
ジャンヌ ダルクと同じ生年月日です
中に
ベヨと対のデザイン
のものが入ってます

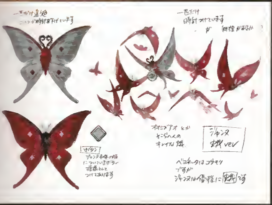
ベヨは薔薇、ジャンヌは百合、とベタにモチーフを決めていたので背中の刺繍は百合紋をいじったものになってます。そういえばゲーム中のダメージ効果もそれぞれ薔薇と百合が散っていますね。わざわざジャンヌ用に効果の工藤さんが変えてくれたのです。(島崎)


ゴーラル
集ウルバック
耳毛 ほおが首の毛が長く
なり 先に羽かざりが
つきます
カラカルみたい
左足は外
右足は内側に銀のライン
入ります
腕 黒毛付

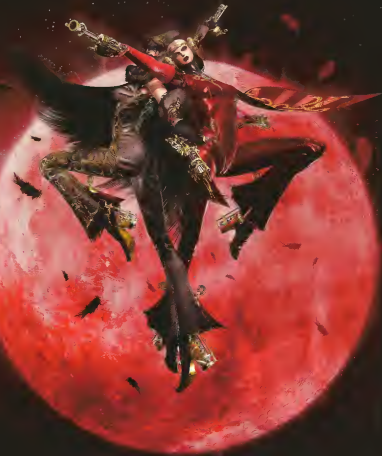
ジャンヌは最初はトラで描いていたんですがオトコっぽすぎるのでヤマネコに変更しています。首の房をカラカルみたいに耳房にしたりしました。（島崎）


耳から2つサ飾り付
黒い飾り毛
フサフサです
足のライン
しっぽに反映
表は左側
裏は右側に
一筋入ります
Jaune
Owl ver
フクロウです
ベヨネッタと同じく
王冠ついてます
宝石の色は「all for one」
「ALL FOR ONE」に
ちなんで青一色です

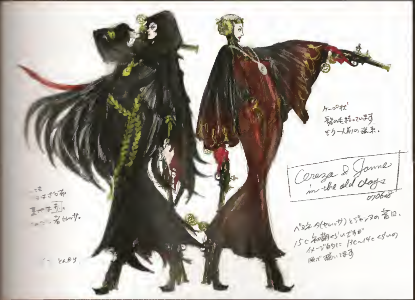
ジャンヌのフクロウ化のデザインは序盤に決まっていましたがモデル制作が間に合わず、一時期はベヨカラスの色変えでという話に落ち着いていたんですが、最終的に神谷Dが岡崎さんに直談判してスケジュールにねじ込んでました… 恐ろしい子!!（島崎）


一匹だけ違色
こいつが時計を下げています
一匹だけ
時計つけています
が 無理があるか
ボタン
ジャンヌ本体の服
についているボタン
模様として
つけてあります
オオミズアオ とか
そこらへんの
キレイな蛾
ジャンヌ
蛾ver
ベヨネッタはコウモリ
ですが
ジャンヌは優雅に蛾です

これも「見えない！」って岡崎さんが！（笑）。（島崎）

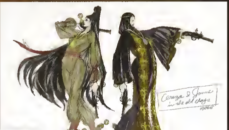


これは特に何に使うという注文があった訳ではないのですが、「RED&BLACK」（P.13）を作っている過程で昔の2人の絵も欲しいよねっていう話が神谷Dとの会話から出たのでポーズを付けちゃいました。そしてこれまた島崎さんへの執拗なお願いにより完成させてもらうことができました。予定外の絵はこれで何枚目になるんでしょうね、ホントスンマセン。でも赤い月をバックに羽を散らせて飛ぶ2人 作ってもらって良かった 。（甲斐）

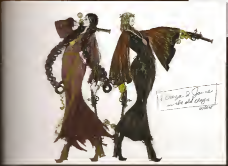

ケープ状
髪の毛結っています
もう一人前の装束。
Cereza & Janne
in the old days
070608
ベヨネッタ(セレッサ)とジャンヌの昔日。
15C初期くらいですが
イメージ的に 13C~14Cくらいの
服で描いてます
[illegible]法
まほうな布
[illegible]
[illegible]着セレッサ。
とんがり

[illegible]ーソドックスに黒ロー[illegible]た。ジャンヌはエリート魔[illegible]です。（島崎）

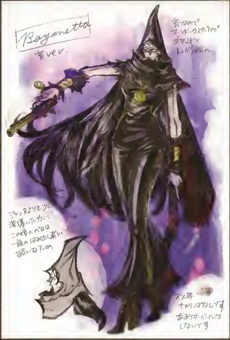
[illegible]って魔導を修得したんで[illegible]、一族から疎まれて[illegible]んじゃないのか？[illegible]やつ）一などと僕の妄想[illegible]



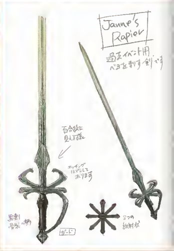
ベヨは禁断のハーフ、「忌み子」なので部族では能力はあるけど端っこに追いやられているのでは？と思ってボロ切れを纏わせてみました。（島崎）



500年前のベヨネッタ（セレッサ）とジャンヌ。ベヨはネタバレすぎてボツになりました。 描いてみたかったの。（島崎）

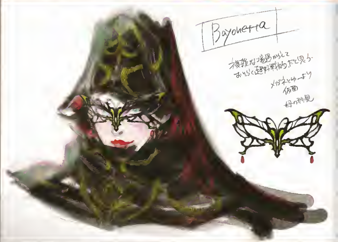

Bayonetta
昔ver.
昔なので
オーソドックスだけど
古めっぽく
トンガリ帽へ…
ジャンヌよりも少し
落ち着いたカンジ
この頃のベヨは
一族のはみ出し者とし
扱いなため
スソ等
ちぎりっぱなしです
あまりオーバーには
しないです

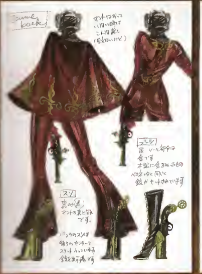
トンガリローブの時期もありましたね。コミカルすぎるので修正になりました。（島崎）

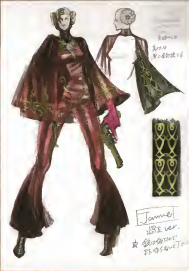

Janne's
Rapier
過去イベント用
ベヨを刺す剣です
百合紋に
見える様に
エッチング
ほどこして
あります
黒塗り
骨製の柄
ガード
8つの
放射状

イベント中のレイピア。ここもやはり百合モチーフにしてますね。（島崎）

島崎の描く顔は怖いと評判でした（笑）。ちょっと？キツめの顔にしないとなんとなく納得できなくてついついやり過ぎることも…。メガネはシャレでこんな形にしたら意外にも採用になりました。（島崎）

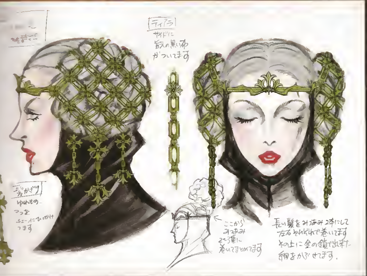

Bayonetta
複雑な境遇からして
おそらく超好戦的だと思う
メガネとゆーより
仮面
母の形見

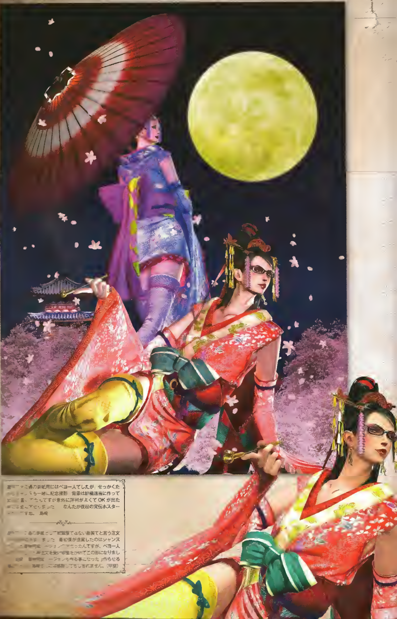

Jeanne back
マントはおってないない時はこんな感じ（見えないけど）
ブーツ
皮 ソール部分は金です
木製に金をぬったもの
ベヨネッタと同じく銃がセットされています
スソ
裏地（黒）マントの裏と同じです。
パンツのスソは後ろのセンターでスリット入っています
銃を出す為です


裏地は黒に金刺繍です
Jeanne
過去ver.
☆ 銃は仮なのでまだ作らないで下さ

[illegible]です。モデラーの田端さんに作っていただいて[illegible]。会村さんの「俺の時はそんなちゃんとした設定画描[illegible]のに…」のセリフが忘れられません（笑）。特に[illegible]と思うんですけど…たぶん。（島崎）

古ジャンヌは特にオーダーもなく自由でしたね。現代でショートのジャンヌが過去でロングヘア、しかも姫っぽくしたい！という想いでこんな髪型になりました。意外に評判みたいでよかったです。（島崎）


ティアラ
サイドに首元の黒い布がついてます
髪かざり
ゆれもの
2つを
チェーンにひっかけてます
ここから
みつあみ
2つ3重に
巻いてまとめてます
長い髪をみつあみ2本にして
左右それぞれで巻いてます
その上に金の鎖で出来た
網をかぶせてます。



[illegible]っこ義の表紙用にはベヨ一人でしたが、せっかくだ[illegible]ちゃんも一緒に記念撮影。背景は結構適当に作って[illegible]すが意外に評判がよくてOKが出た[illegible]　なんだか夜桜の宣伝ポスター[illegible]ですね。（島崎）

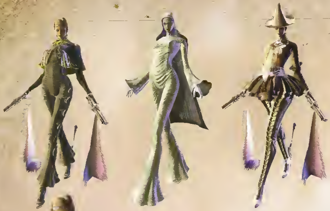
* * *

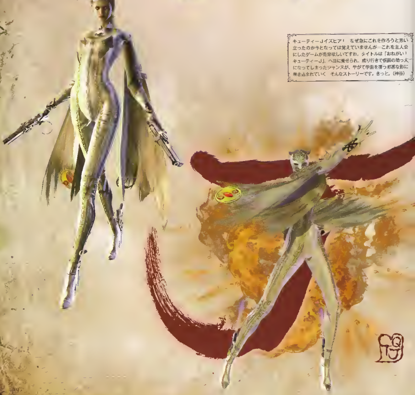
[illegible]この表紙として[illegible]ではない服装でと言う注文[illegible]ました。最初僕が提案したのはジャンヌ[illegible]ーションだったんですが、ベヨ一人[illegible]を強く要望をかけてこの形になりまし[illegible]ーションを作る事になった。作らせる[illegible]しれません。（甲斐）

[illegible]ニュームは、スケジュールの都合で一体たけス[illegible]る、という話だったのでなんちゃって花魁[illegible]アマケ衣装は全て神谷Dの趣味ですね。特に、[illegible]にこだわする指定の仕方には並々ならぬ執着を感じまし[illegible]のモデルを作ることになったのは田崎さんです[illegible]（島崎）

* * *

[illegible]ニュームはスタッフでネタを出し合って　最終[illegible]で決めました。他にも女教師、ナース、チャ[illegible]などの案は"当然"挙がっていましたが、スケ[illegible]の都合で泣く泣くカットに[illegible]。ブルマはかなり初[illegible]ようと意気込んでいたものです。この有り得な[illegible]さこそ至高のロマンです。(神谷)





キューティーJイズヒア！　なぜ急にこれを作ろうと思い立ったのか今となっては覚えていませんが　これを主人公にしたゲームが是非欲しいですね。タイトルは「おねがい！キューティーJ」。ヘヨに乗せられ、成り行きで仮面の助っ人になってしまったジャンヌが、やがて学園を覆う邪悪な影に巻き込まれていく　そんなストーリーです。きっと。（神谷）

[illegible]ールベ3Tを着て出た[illegible]急遽作ってもらっ[illegible]モノを使って面白いも[illegible]各種要望のコスチュー[illegible]みたんですが、意外にハ[illegible]まで私物Tシャツ用[illegible]マ好きを前面に押[illegible]ました。（神谷）

神谷英樹私物Tシャツその②　休日カラガラの会社で跳び箱を作り、ブルマの[illegible]い感じにキワどくなる[illegible]るハメになるとは思いもしませんでした。（島崎）

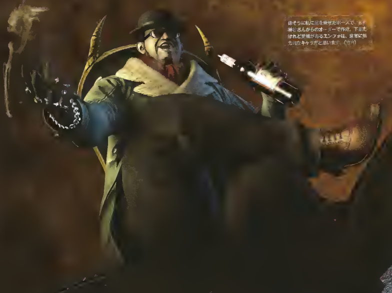
神谷英樹私物Tシャツその①。[illegible]神谷さんが席に来て「こ[illegible]ノ欲しいね　透明け[illegible]の収録）までに！」と[illegible]ることに。この後このT[illegible]が何枚も続くとはこ[illegible]思いもよらず…。（島崎）

神谷英樹私物Tシャツその③。実はブルマがちゃんと見えるように胴体のバランスいじって色々修正した絵です。２Ｄ絵は３Ｄと違ってウソがつけるのでいいですね。（島崎）

エンツォ

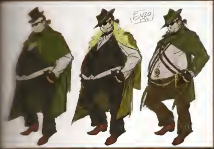
Enzo

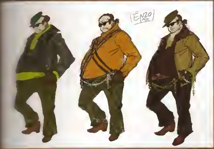
ベヨネッタの住む"掃き溜め"と呼ばれる街で、情報屋・仕事仲介屋として活動する商売人。仕事の相手は暗黒街の大物から、とある悪魔狩人までと、かなり幅広い。依頼料をピンハネするなど狡い一面を持つものの、その仕事は確実で早い。愛妻家で子煩悩な一面を持つ。

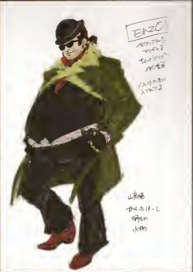


偉そうに机に足を乗せたポーズで、との神谷さんからのオーダーで作成。下品だけれど愛嬌があるエンツォは、非常に魅力的なキャラだと思います。（竹内）

[illegible]エンツォる。筆頭はもっと
[illegible]でした。（島崎）

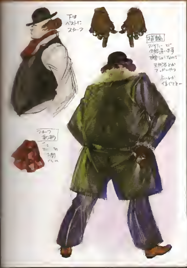


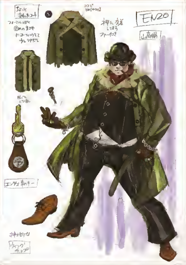



EnzO
イタリアンマフィー
アコガレる
ちょっとえんぐ
（仲介者）
メフィストの店に
入りびたる
山高帽
かぶったぼーし
好きもの
小物

決定稿です。最終的にはイタリアンマフィアに憧れる成金情報屋、という感じになりました。ちょっとセコイ性格だけど子供をかわいがり、カミさんには頭が上がらない。エンツォの性格は想像がしやすいですね。（島崎）

エンツォのデザインが固まるのは早かったと記憶しています。なぜかチームでも愛されているキャラクター。もちろん僕にとっても思い入れの深いキャラです。（神谷）

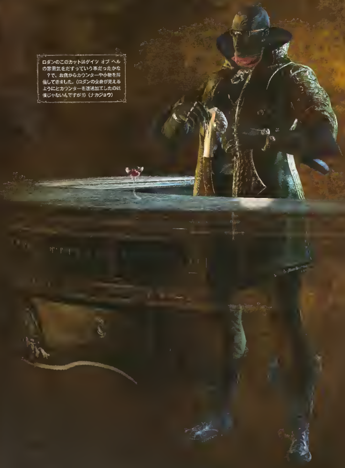

下は
ベストに
スカーフ
指輪
おそろい とか
全部違います
成金っこなので
天狗石とか
てっかいやつ
ちいさか
付いてると一
スカーフ
金の柄
ここ
下 の
お間
くらい


ちょっと
変わったコート
フォーマルっぽく
固めの生地
トコーティングで
少しツヤだし
ココで
とめられる
襟元 交差
してる
ファー付き
ENZO
山高帽
脱ぐと
こんな感じ
エンツォ 車のキー
紳士的な
ウィング
チップ

ロダン

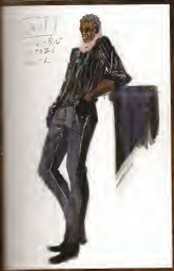
Rodin

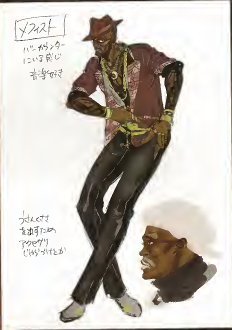
オシャレなカクテルからストロベリーサンデーまで提供する「The Gates of Hell（ゲイツ オブ ヘル）」のバーテンダー。その裏の顔は、馴染みの顧客には金次第で武器を売るという武器商人。悪魔の力を宿した武器までをも扱うが、その出所はもちろん、そもそも彼の真の姿を知る者は誰もいない。



ロダンのこのカットはゲイツ オブ ヘルの雰囲気をだすっていう事だったかな？で、お店からカウンターや小物を拝借してきました。（ロダンの全身が見えるようにとカウンターを透過加工したのは僕じゃないんですが!!）（ナカジョウ）

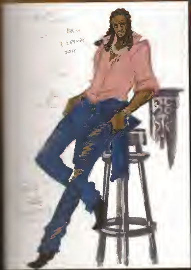
…です。最初はメフィストという名前で、もっと…のおじさんでした。音楽好きというイメージ…わってないつもりです。（島崎）

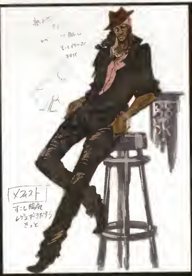




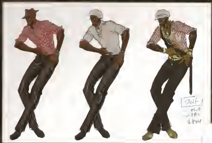
メフィスト
バーカウンターにいる感じ
音楽好き
うさんくささを出すため
アクセサリ
じゃらづけとか

…ですね。少し若め、ウンチク垂れそうなあんちゃ…というのでツナギなんて着せてみました。（[illegible]）

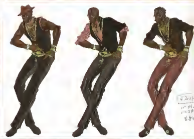




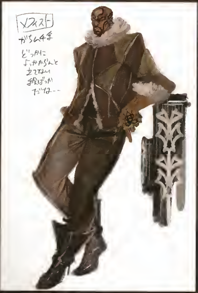
眠い
もとかっこよく
チタく
メフィスト
すこし陽気
レゲエ好きだろう
きっと

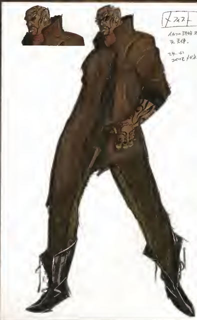


魔界を行き来する設定は既にあったので、もっと呪術的な要素を入れよう、ということでアクセサリーじゃらじゃらつけたり、呪符が縫いこんである服を着せてみたりしています。ちょっとお安いイメージになったのでボツになりました。（島崎）



ここらへんからガチムチへ路線変更。ベヨネッタは線の細いキャラ（男にしても）が多いのでロダンは武器工だしマッチョがいいよね、という話で変更になったと思います。（島崎）

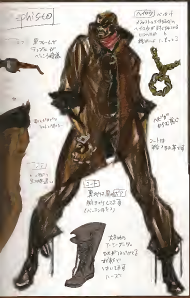

メフィスト
がちムチ系
どっかに
よっかからんと
立てない
絵ばっか
だな…

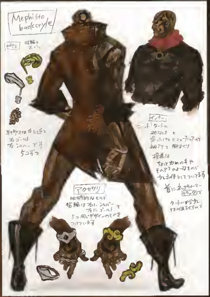

メフィスト
イかつい現役オ
元 天使。
てゆーか
コベリも メガネ

決定稿です。コートを描いてからは早かったですね。神谷Dの要望でミドル丈に。コートの前身ごろはコウモリ羽みたいなカッティングになっています。悪魔側だから。（島崎）

* * *

世界観に広がりを持たせるため、ダンテと違いベヨには"仲間"が欲しい…と思って、設定したキャラです。武器を斡旋する悪魔、という案はすぐに思いついたのですが、デザインを進めていくうちにパワフルな人物に生まれ変わりました。（神谷）

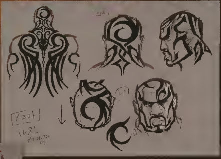

-phisto
黒フレームで
テンプルが
へうこう模様に
ヘイロウ ペンダント
メフィストの天使時代の
ヘイロウが封じられている
いつの日か と
ヘビがからむ感じ
コートは
羊か？ 鹿革です
生地色違い
コート
裏地は黒のボア
腕まくりしてます
（バーテン ぽそう）
大きめの
アーミーブーツ。
ひもがほどけてる
状態で
はいてます
ルーズ！


Mephisto
backstyle
ピアス 指輪と
おそろい
耳ピアスは手と逆で
右ゴールド
左シルバーです
5コずつ
インナー
ニットタートル
袖なしも と
思ったけどヒューマンっぽいので
袖アリで 腕まくり
模様は
ちょっと太めの毛や
モヘア？のようなもので
少し立体としてついてます
首にネックウォーマー
ピンクで
タートルから少し
はみ出るくらいで
アクセサリ
呪術的なもので
指輪は右にシルバーで
左にゴールド
5つ同じデザインのものを
つけています

た時の瞳は黒瞳、という設定だったの
て不気味な感じにもしていました。モデル制
コミカルに見えてしまうという理由で普通
りましたね。右側左側で金銀アクセをつけ
意味合いがあるみたいです。（島崎）

だと思いますが、武器「ロ
二、天使たちの武器もかつてロダンが作った
ます。彼の過去をいつか是非描いてみた

てたような 、完
」な



実は元天使、という設定は初期からあったので、背中の刺青は天使の羽を意識して。ヘイロウを集めるとロダンが天使に戻るという事でその時の演出用に描いたんですが—もちろん、そんな演出を作る時間はありませんでした—。（島崎）

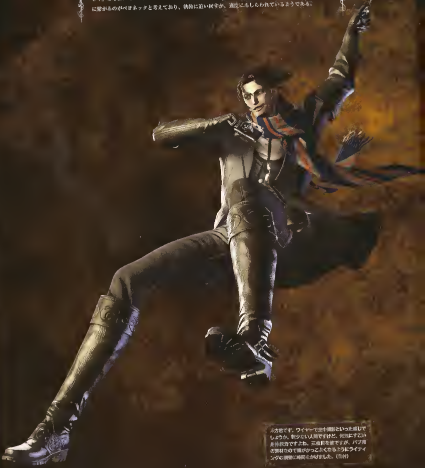
◆

僕が初期にチームにいた山中（『マッドワールド』のデザイナー）が「堕天使」の案を出してくれ、即決した記憶があります。その時期、「隠しボスはコイツだな」という野望も閃きました。（神谷）

ルカ

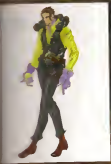
Luka

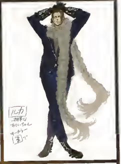
自称・フリーのジャーナリストだが、その対象はもっぱらベヨネッタという青年。ベヨネッタからは「チェシャ」と呼ばれている。幼少の頃に目の前でジャーナリストである父親を惨殺された過去を持つ。その死に繋がるのがベヨネッタと考えており、執拗に追い回すが、適度にあしらわれているようである。

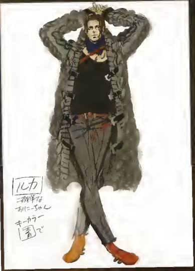


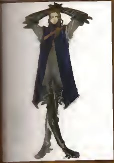
ルカ君です。ワイヤーで空中撮影といった感じでしょうか。数少ない人間ですけど、何気にすごい身体能力ですよね。三枚目な役ですが、パブ用の素材なので顔がかっこよくなるようにライティングの調整に時間をかけました。（吉村）

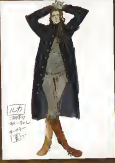
[illegible]ーカリストなのは決まってい[illegible]と思ってスポーティ[illegible]～？ 覚えていないです。[illegible]と言われてボツ。（島崎）




ルカ
ご機嫌な
おにーちゃん
キーカラー
青で


ルカ
ご機嫌な
おにーちゃん
キーカラー
青で




ルカ
ご機嫌な
おにーちゃん
キーカラー
青で

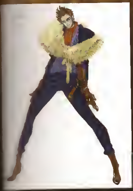
ベヨネッタ劇中の季節は最初冬の予定だったのでどのキャラも冬服っぽいですね。ニットは描く度に隣の吉村さんが「それどーやって3Dモデルにしよう…（－－；）」と頭を悩ませていたのを覚えています。（島崎）

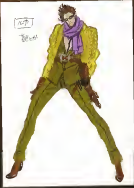
シンプルだけど何か一つ特徴的なアイテムを、と思って描いていました。ルカは劇中一番地味キャラなので変なものもつけられないしでどれ見てもフツーの服ですね…。僕いつもデザインがわかりづらいポーズを取らせては描き始めて後悔します。（島崎）

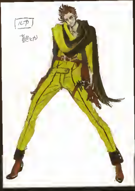
ちょい若いめに、二枚目半くらいを目指して描いてました。お調子者という感じだったので少しチャラいのもいいかなと思いつつ。（島崎）

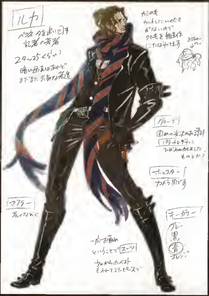
フォーマルな服を着つつどっかで崩す、みたいな感じにしたかったのでニットとか着ていますね。（島崎）

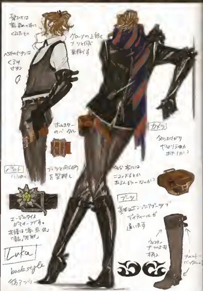
イマイチ特徴がないな、と思って大きめなマフラーとかをつけ始めました。黄色か青かでルカは迷っていましたが、神谷Dのひと声により、黄系に。（島崎）








ルカ
ベヨネッタを追い回す
記者の若者
24~25くらい
暗い過去はあれど
まだまだ元気な若造
カミの毛
カットしにいくヒマ
がないので
クセ毛を無造作
にたばねてます
上からー
くくってる
グローブ
固めの光沢のある素材
パラシュートやナイフに
ひび入れ加工した
ものとか？
ホルスター
カメラ用です
マフラー
長くなびく
キーカラー
グレー
黒
青
オレンジ
一応お勤め
ということでスーツ
ウレがかったベスト
も付けてスリーピースで


髪ひもは
皮革めの布に
くるんだもの
ベストのボタンは
くるみ
ボタン
グローブの上部も
ブーツと同じ
装飾です
ホルスター
のバックル
カメラ
父のおさがり
やはりライカ
あたりか？
ベルト
バックル
ブーツと同じ柄
を型押し
父の家には
ニコンF6とか
あるんじゃーないか？
エーデルワイス
がモチーフです。
花言葉は「勇気」
「大切な思い出」
Luka
back style
後ろ姿
ブーツ
基本はエンジニアブーツで
ディティールが
違います
ウェスタン
ブーツのような
柄入
大きい
バックル

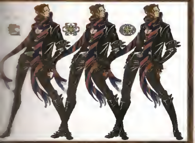
決定稿です。割とイイ感じにチャラくなった気がします。純情女性ウケを目指したつもりなんですけど皆様どうでしょうか？　やっぱ地味ですか？（島崎）

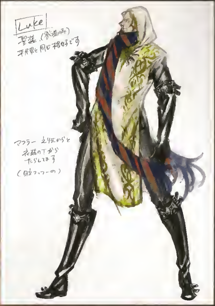
シナリオを考えている時に、姉御肌のベヨと絡ませるには、ちょっと年下で経験の浅い男がいいなあと思い、ルカを設定しました。年上の女性に弄ばれたいという、チェリーな僕自身の願望の現れでもあります。（神谷）

決定稿前のバリエーションです。スリーピースは決まったので、髪形とか色の配分具合を。神谷Dは「ここでもシックにいきたいから、黒多目で」と話していましたね。（島崎）

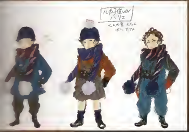
ルカ
ベヨネッタを追い回す
記者の若者
24~25くらい
暗い過去はあれど
まだまだ元気な若造

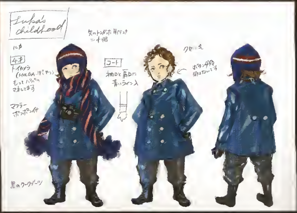
[illegible]。小物まで気を使うルカ[illegible]ゴツめより繊細なものを[illegible]ません。（島崎）




Luke
聖装（登場時）
平民界と同じ格好です
マフラー えり元からと
衣装の下から
たらしてます
（自主フッフーの）

ヴィグリット潜入時の装束です。潜む気全くなさそうですね。（島崎）


ルカ子供ver
バリエ
なんか書くんかいてね

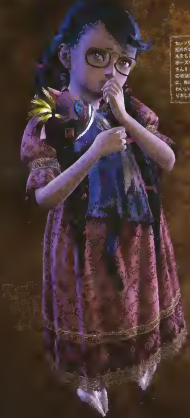

Luka's childhood
先のトンがった耳付き
ニット帽
ルカ
小物
トイカメラ
（HOLGA ぽいやつ）
もってパパの
マネしてます
マフラー
ポンポン付
コート
袖口と肩口に
青いライン入
クセッ毛
ボタン4段
閉じないです
黒のワークブーツ

[illegible]ーンに出てくるルカの子[illegible]。[illegible]からマフラー[illegible]すね。すんなり決まっ[illegible]ー。（島崎）

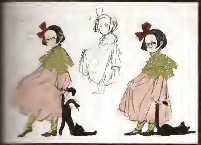
セレッサ

Cereza

ヴィグリッドでベヨネッタが、天使に襲われそうになっていたところを助けた少女。父親に呼ばれてヴィグリッドに来たが、はぐれてしまったという。黒い猫のぬいぐるみを大切そうに抱え、ベヨネッタを「ママ」と呼んで懐いてくる。しかし、この純粋な少女が、世界を大きく動かす秘密を持っていた。

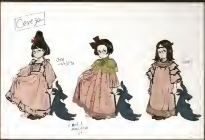


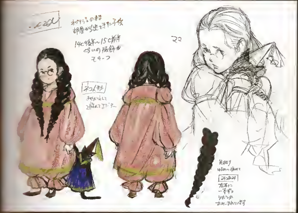
セレッサはゲーム中のモーションも一部担当させてもらいましたが、初めてモデルをもらって、普通に立っている待機ポーズを作成した時、神谷Dに「おばさん!!（笑）」と言われたのが今でも僕の前頭葉に焼きついています。最終的に、島崎さんに手伝ってもらって今のかわいいポーズのセレッサに生まれ変わりました。感謝感謝!!（ナカジョウ）



[illegible]、これはちょっと大きすぎる、と[illegible]です。(島崎)

寝巻きのまま召喚されて出てきた、という話だったのでネグリジェ的な服にしています。一番左の髪型はベヨネッタだとわかりやすい(?)のでボブ。なんで三つ編みになったかは覚えてないですー。(島崎)

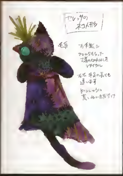


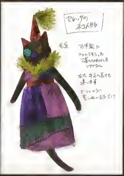

-セレッサ
ネグリジェのまま
部屋から出てきた子供
14C後半〜15C前半
くらいの服飾が
モチーフ
ママ
ネコ人形
きせかえして
遊んでるデータ
先細り
ゆるめに編んで
みつあみ
左右に
一本ずつ
リボンか
あみこまれています

決定稿。セレッサは島崎自身が３Ｄモデルを担当したんですが、苦労しました。子供の顔ってむずかしい…。実はジャンヌの子供モデルの顔はほとんどセレッサからメガネとっただけだったりします。あっちは素直にかわいいのになー。(ーー.)(島崎)

* * *

ルカと同様、セレッサもベヨとの絡みが面白そうなキャラを、ということで設定しました。小さな子供に翻弄されるベヨの姿に、彼女の意外な魅力を見出した方も多いのではないでしょうか。ちなみにキャラを配置してから筋書きを考えたので、当初はセレッサがベヨと同一人物だという設定も、バルドルとの血縁関係もありませんでした。シナリオが決まってから、改めて「記憶が曖昧になる３歳くらいの子を」とオーダーしました。(神谷)


セレッサの
ネコ人形
毛糸
お手製♡
ママからもらった
古着のきれはしを
リサイクル
左右 手足の長さも
違います
ぬいしゅうは
荒いぬい目だらけ

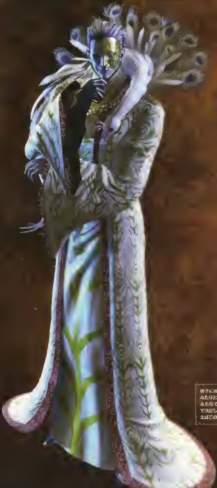

セレッサの
ネコ人形
毛糸
お手製♡
ママからもらった
古着のきれはしを
リサイクル
左右 手足の長さも
違います
ぬいしゅうは
荒いぬい目だらけ

当時、セレッサのチェシャ人形は決定稿にあるような上等な作りでOKをもらっていたんですが、人形のモデルを実際作った後に神谷Ｄの一声が。「アレ？言わなかったっけ？　もっとボロボロのやつにしてって」一聞いてないっすよ!!(笑)。で、急遽このボロボロチェシャを作るハメになったのでした。(島崎)

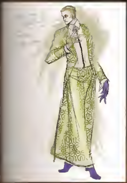
バルドル

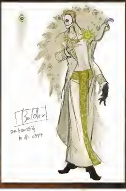
Balder

人工島「イスラ・デル・ソル」を造り上げるほどの資金力と権力を有し、ヴィグリッドを実効支配する巨大複合企業体「イザヴェルグループ」。そのトップに立ち、賢者の最後の生き残りと言われて人々の崇拝を集めている。その素性や目的は一切不明。

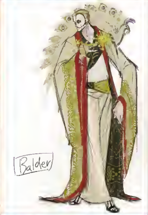


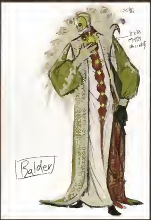
椅子に座らせてみたり、両手を広げてみたりと、いろんなパターンを作成してみたのですが、最終的にはこのポーズで決定しました。やっぱりバルドルと言えばこのポーズですね。（竹内）



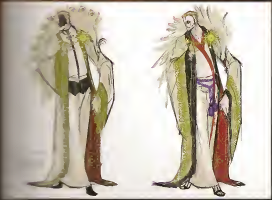

Balder
スカートはいてます
白 金 ムラサキ

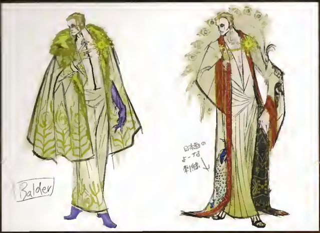
バルドルは最初、スカート履かせようと思ってたんですよね。奇天烈な変態オヤジにしたかったので。（島崎）



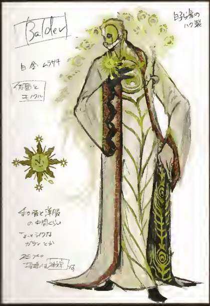


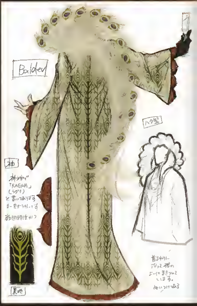
変わった感じが欲しくて服に剥製を縫い付けてみたりしました。今描いたらもう少し落ち着いたデザインになるかも。何も考えないで描いていた時だから出たんでしょうね。こういうものが。（島崎）





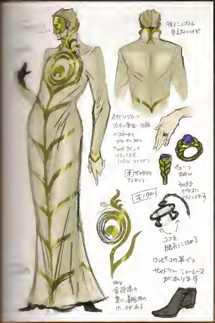
聖職者、という設定もあったので、ガウンやローブをイメージした感じへ。この時何故か和の要素も入れたりしていました。ちょっと国籍わからない感じにしたかったんだと思います。仮面はミステリアスだから。モノクルはもちろんベヨキャラメガネ繋がりでつけようと思っていたものです。やり過ぎかな、と思っていましたが意外に神谷Dからはそんなにツッコミは来なかったですね。（島崎）

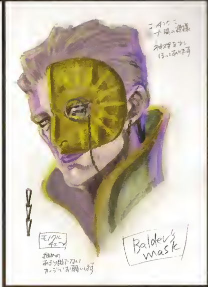

Balder
白孔雀のハク製
白 金 ムラサキ
仮面と
モノクル
和服と洋服
の中間くらい
ちょっとシワな
ガウンとか
スピアーの
文字は神文字です


Balder
ハク製
袖
神文字で
「RAGNA」
（ラグナ）
と書いてあります
キー書かナラテーマです
教団の呪法か？
裏地
首まわりに
沿って襟の
ように巻きついて
います。
ぬいつけてある

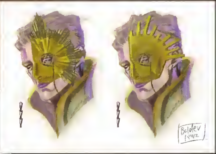
決定稿です。白孔雀の剥製をつけたので、洋服の柄のモチーフ等は全て孔雀の羽に、襟フチの文字は神文字でまとめました。バルドルも割とすんなり決まったので思い出話があんまりないですね　。橋本Ｐと中村が結構気に入ってくれたのを覚えています。（島崎）

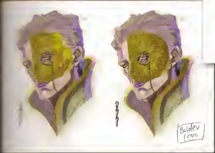
最初に思い描いていたのは、アル・パチーノのようなスーツの似合うナイスミドルだったんですが、どういう流れでこうなったのか記憶にありません。強烈な個性をもつキャラなので、こいつの過去の物語も描いてみたいですね。（神谷）


後ろこんなん
見えないけど
片手だけグローブ
左手の薬指に指輪
ペヨネータの
ブローチと対の
「ゴッドアイ」が
はまってます
（こちらも そうですが）
手 女性的な
カンジ
チェーン
細い
そのまま
ピアスに
なってます
モノクル
ココを
眼孔にはめる
ワンピースの革ぐつ
サイドに シューレース
があります
タイ
金模様の
裏に着脱用の
ホックがある


ここらに
太陽の意匠
模様を少し
ほってあります
モノクル
チェーン
細めの
あまり目立たない
カンジでお願いします
Balder's
mask

仮面にもディティールを、ということで太陽をモチーフにバリエーションを。カタチが変形しているものは「やり過ぎ」の一言の下、全ボツとなりました。決定稿はシンプルなエッチングに落ち着いています。（見崎）

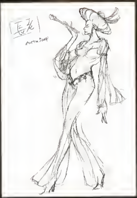




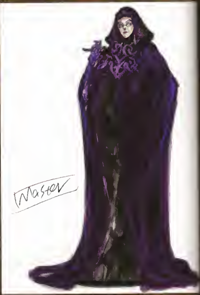
アンブラの魔女

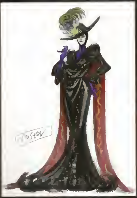
Umbran Witches

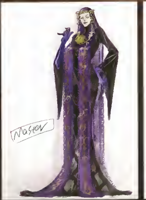
かつてのヴィグリッドで栄えた術者集団。歴史の観測者として"ルーメンの賢者"と互いを長年し合い、交わりを厳しく禁じて力の均衡を保っていた。ヨーロッパの辺境ヴィグリッドを拠点に栄えたが、ある時を境に争い始め、結果、その魔力に畏怖した人々によって行われた魔女狩りにより、滅び去ったと言われている。

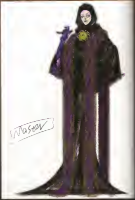


アンブラの長は最初ベヨたちと同じ現代に出てくるもんだと勘違いしていたのでなんだかどっかのセレブなおばあちゃんみたいになってますね。何歳になっても魔女だからナイスバディ！です。（島崎）



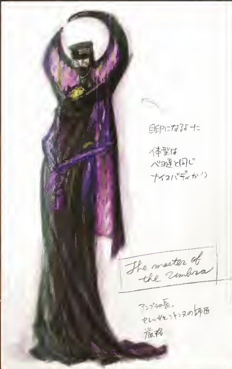






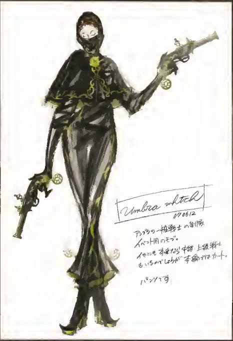
500 年前の回想に出て来るんだよ、と言われたので急に古めかしい感じに変更。ただ、ド派手な印象が抜けなくてずーっと神谷Dに「やり過ぎ、やり過ぎ」とのリテイクを貰うハメに。段々地味になってきているのが分かりますね。（島崎）

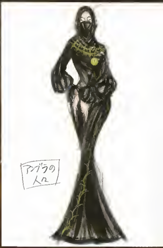
ーーフトの表角
せまい
目のはしが
かろうじて
みえるぐらい


目印になるよーに
体型は
ベヨ達と同じ
ナイスバディかり
The master of the umbra
アンブラの長。
セレッサとジャンヌの師匠
厳格

小さく映ることが多かったので何か武器を持たせられるようなシルエットを、ということで色々つけてみてます。だいたい月からイメージする形ですね。（島崎）

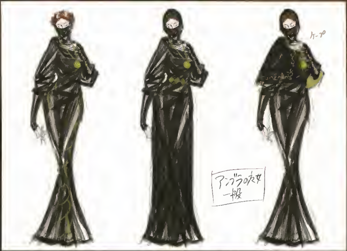
余談ですが、長を演じてくれた声優のオバチャンの迫真の演技は、現場でも空気を凍り付かせるほどでした。JPと「あの人が担任の先生だったら何でも言うことを聞く！」と震え上がってました。（神谷）


Umbra witch
070612
アンブラの一般戦士の制服
イベント用のモブ。
他にも本来なら中級 上級戦士
もいるのでしょうが本編ではカット。
パンツです



アンブラの戦士たち。階級的には下級戦士ですね。ジャンヌはエリートなので上級戦士。ベヨネッタは力を持ちつつも忌み子なので階級は下級と同じくらい…といった感じでしょうか。戦うということで最終的にパンツスタイルで四丁拳銃を装備することになりました。ほんとは何体も顔を変えて作るはずでしたが…やはりそんな時間ありませんでした…。（島崎）

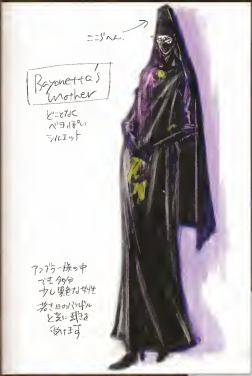
ゲーム冒頭の時計台落下のシーンは、追い詰められた魔女一族の最後の戦いを描いたシーンです。周囲を見ると、天使と戦ったり、天使に連れ去られたりしている魔女たちがいるんですが気付いたでしょうか？（神谷）

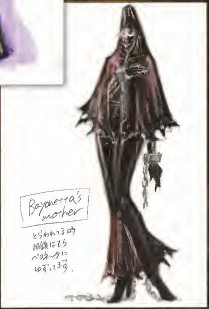


ベヨママ。彼女とバルドルの間にはどんな話があったのでしょうね。劇中に登場する彼女は既に異端とされていますが、この身なりからするとかなりデキる使い手なのではないでしょうか…？（島﨑）

◆

ベヨの母親とバルドルのストーリーも掘り下げてみたいものの一つです。当時バルドルにも良心はあったんじゃないか？…などと妄想するのも楽しいですね。（神谷）


ここらへん。
Bayonetta's mother
どことなく
ベヨっぽい
シルエット
アンブラ一族の中
でも多分
少し異色な女性
若き日のバルドル
と恋に裁きを
受けます


Bayonetta's mother
とらわれてる時
眼鏡はもう
ベヨネッタに
ゆずってます。

大急ぎでデザイン（といっても単純）して大急ぎで作った思い出があります。手足の鎖が痛々しいですね。幼いセレッサはきっとママと離されても抜け出してこっそり会いに行ってたのでしょうね。（島﨑）

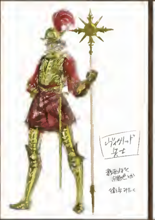
ヴィグリッド・シティ警備兵

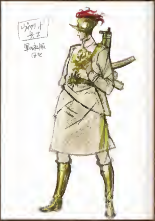
Vigrid Security Forces

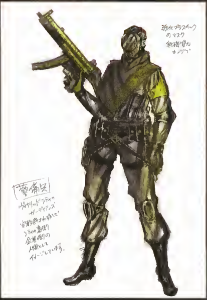
兵士はモメました。何度もリテイクをもらい、もっと宗教的なイメージではなく現代的なイメージで、と言われていました。このテの知識がない島崎にとって地味に難関でしたね。最終的にはなんとかまとまりましたが、正直ベヨネッタの次にしんどかったキャラです。こーゆーのはやはり小手川さんが得意ですね。（島崎）

* * *

こいつも、ミリタリー系のデザインを詰み切れない島崎の初期のデザインに目眩を覚えたキャラのひとつですね。ゲーム中、ルカを追いかけてくるヤツはちょっと太目の体型になってます（ドジっ子設定）。最終ステージには白バージョンの警備員がいますが、思いつきで白くしたワリにはかなりカッコ良くて大満足だったのに、ゲーム中は半透明でほとんど分からず…。（神谷）

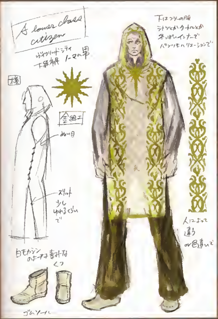

ヴィグリッド
兵士
教会っぽく
宗教色とか
衛兵みたく


ヴィグリット
兵士
軍の礼服
ほど

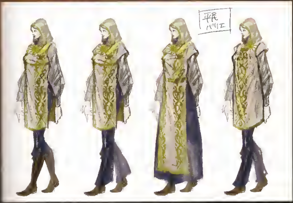

強化プラスチック
のマスク
無機質な
カンジで
警備兵
ヴィグリッドシティの
ガーディアンズ
宗教色はうすくして
シティの裏側
企業側の
人間として
イメージしています。

ヴィグリッド市民たち

Vigridians


A lower class citizen
ヴィグリッドシティ 下級市民 ノーマル男
下はフツーの服 シャツとかタートルとか 冬っぽいインナーで パンツもバリエーションで
横
金細工
ぬい目
スリット
少し ゆれるくらいで
人によって 違う or 色違いで
白モカシンのような素朴な くつ
ゴムソール

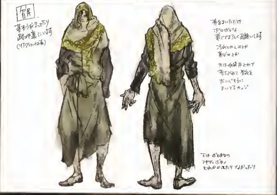
着丈短い スモック
平民 バリエ
下は フツーの服



ヴィグリッド市民には貧民、下級、中級、上級と階級があります。宗教都市ということで揃いのローブを羽織ってはいますが、下級市民たちは普通に色々職業を持って暮らしている一般市民ですね。（嶋崎）

* * *

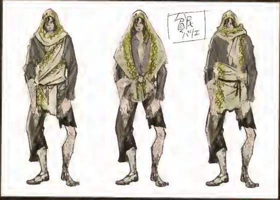
出来れば市民はゲーム中にもっと出したかったですね。この手のゲームは、ステージに余計な（邪魔な）人間を出さないようにするお膳立てが必要です。プルガトリオの設定は、そんな理由から生まれました。これなら街の喧騒をそのままに、プレーヤーが行動することができますからね。大都会で暴れるベヨも見てみたいですね。（神谷）


貧民
基本うずくまってたり
路地裏にいます
(リアクション有)
布をまいただけ
ボロボロな
感じでよろしくお願いします
汚れとかしみとか
黄ばみとか
元は高級品とかで
落ちぶれて 服を
だいじそうに
まいてるカンジ
下はボロボロの
シャツ、ボタン
とれかかってたり なかったり

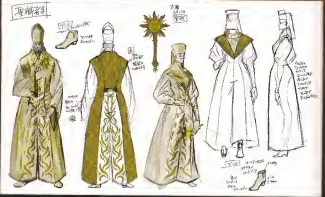
貧民。スケジュールの都合でゲーム中には出て来ないですが、ヴィグリッドのような栄えている街も一歩路地裏に入れば裏の姿が見えますよ、という落差を見せる為に用意されたものです。（島崎）

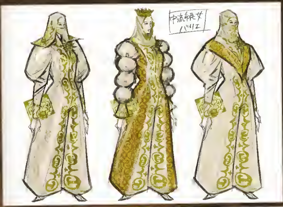
* * *

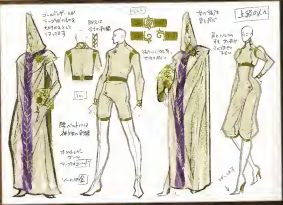
市民はモーションもたくさんのバリエーションが用意されていました。祈ったり、会話したり、道端で寝てたり…。残念ながら、スケジュールやメモリの都合で実装はされませんでした。（神谷）



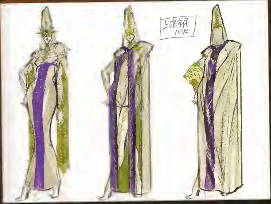
中級市民です。中級層は神官、司祭等、宗教関係の仕事についている人々という設定だったので、格好はかなり宗教色の強いものになっています。若い頃のバルドルもこの装束になっています。（島崎）


聖職者系
ブーツ
一般の人もたいていこれ風
ウエッジ部
2cmぐらい
肩
装飾は
太陽モチーフの
聖杖
ブーツ
オーソドックスな
ショートブーツ




ゴールドレザーとかテープ状のものを切りかえとしてはってます
胸元は金糸の刺繍
後ろにいつも有。女性も同じく
女の後ろも男と同じ
上級の人々
肩とパンツのすそを少しふくらませて下さい
腰ベルトには神父官の刺繍
ホワイトレザーブーツ
テープはゴールド
ソールは金
とがってます

上級市民たちは単に信仰心の強い人々ということだけではなく、企業としても栄華を誇っていたイザヴェル社のエリートでもあります。下級、中級の人々と違ってラグナ教の黒い裏側も知って操っている人々じゃないでしょうか。女性版は最初、バルドルお付の秘書として二人くらい傍につける予定でした。（鈴崎）

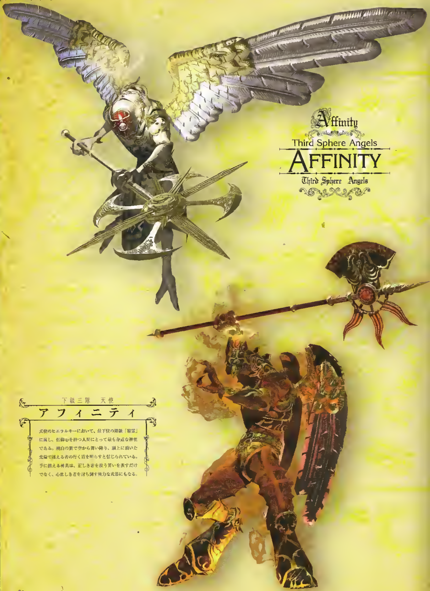


「チーム・ジュベレウス」
画・橋本祐介

Chapter 2

畏怖すら感じさせる　いままで誰も見たことのなかった異形の姿――。
その美しさは、「敵が天使」というコンセプトに多大なる力を与えた。聖なる者でもあり、邪悪なる者でもあるという相反する二面性を見事に表現するだけでなく、細部にまで渡って作り込まれたその意匠を紹介する。

ANGELS



Affinity

Third Sphere Angels

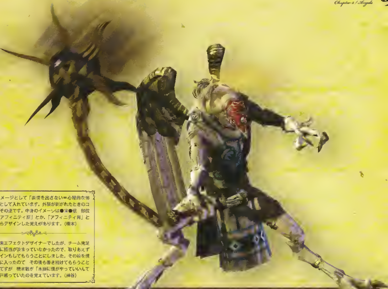
AFFINITY

Third Sphere Angels

下級三隊　天使

アフィニティ

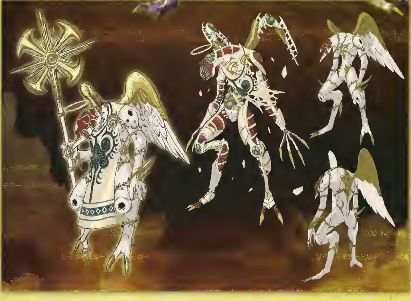
天使のヒエラルキーにおいて、最下位の階級「精霊」に属し、信仰心を持つ人間にとって最も身近な神使である。純白の翼で空から舞い降り、頭上に頂いた光輪で迷える者の行く道を照らすと信じられている。手に携える神具は、正しき者を救う誓いを表すだけでなく、心悪しき者を討ち倒す強力な武器にもなる。

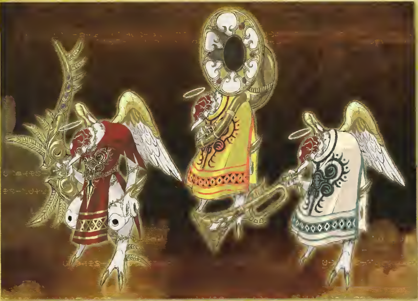


全体的なイメージとして「表情を出さない＝心理的な怖さ」を要素として入れています。外装が剥がれたときのコンセプトはその逆です。中身のイメージは●宙●獣　部位の名称は「アフィニティ腕」とか、「アフィニティ背」とか話しながらデザインした覚えがあります。（橋本）

* * *

橋本君は本来エフェクトデザイナーでしたが、チーム発足当初は厳密に担当が決まっていなかったので、取りあえず天使のデザインもしてもらうことにしました。その絵を僕が一発で気に入ったので　その後も書き続けてもらうことになったのですが　橋本君が「本当に僕がやっていいんですか？」と戸惑っていたのを覚えています。（神谷）

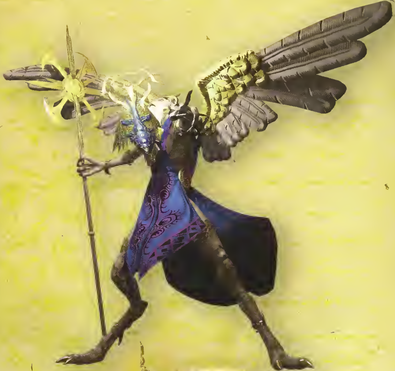




ザコにも武器、体型のバリエーションがほしいということだったので、赤→万能型，黄色→大きくて一発が強力な武器を持っているというようなイメージです。発射する弾には音符が入っていたりします。（橋本）

* * *

ちなみに天使は登場する順番で、アルファベット順に名前を付けています（抜けもありますが）。　なので敵セットが決定するまで名前を付けることが出来ず、「ザコ天使」「ノメ天使」などという名前が定着してしまいました。（神谷）



Applaud

Third Sphere　Archangels

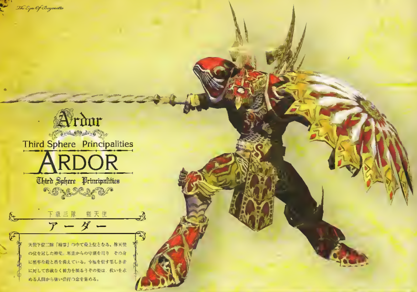
APPLAUD

Third Sphere　Archangels

下級三隊　大天使

アプラウド

第六ヒエラルキーの能天使で、中位三隊の「子」に属する。より霊的な存在に近くなり、天に仇なす悪しき者たちを滅ぼす。天使の格付けでは下位とはいえ、人間より遥かに高次であり　霊力の強い人間でもこの天使に出会うことは稀。戦闘能力に長けており、悪魔との争いでは目覚ましい活躍を見せる。



Ardor

Third Sphere Principalities

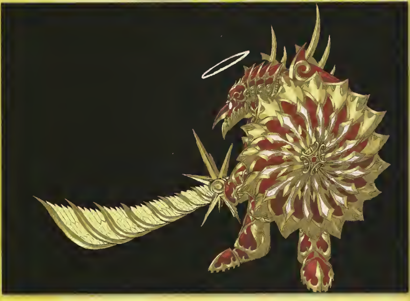
ARDOR

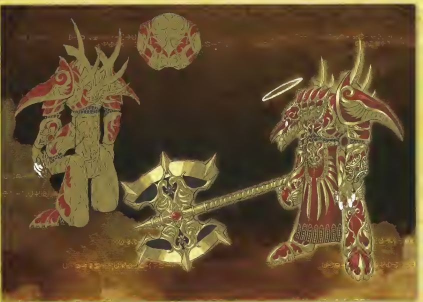
Third Sphere Principalities

下級三隊　権天使

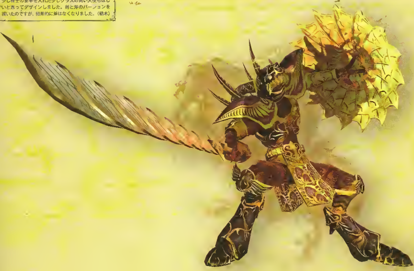
アーダー

天使下位三隊「精霊」の中で最上位となる、権天使の位を冠した神使。邪霊からの守護を司り　その身に堅牢な鎗と盾を備えている。幸福を侵す悪しき者に対して容赦なく神力を振るうその姿は、救いを求める人間から強い崇拝の念を集める。





少し騎士の要素を入れた少しクラスの高い天使もほしいと思ってデザインしました。剣と斧のバージョンを描いたのですが、結果的に斧はなくなりました。（橋本）

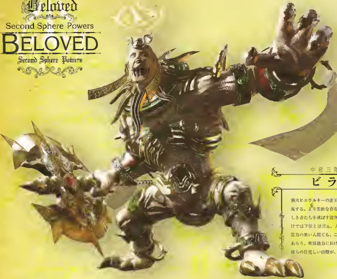


Beloved

Second Sphere Powers

BELOVED

Second Sphere Powers



中級三隊　能天使

ビラブド

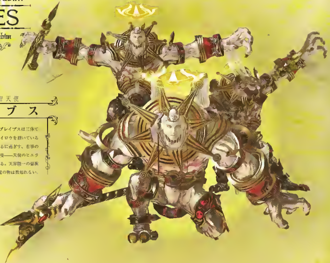
第六ヒエラルキーの能天使で、中位三隊の「子」に属する。より霊的な存在に近くなり、天に仇なす悪しき者たちを滅ぼす役割も担っている。天使の格付けでは下位とは言え、人間より遥かに高次であり、霊力の強い人間でも、この天使に出会うことは稀であろう。戦闘能力に長けており、悪魔との争いでは彼らの目覚しい活躍が、よく見られる。

Braves

First Sphere Cherubim

BRAVES

First Sphere Cherubim



上級三隊　智天使

ブレイブス

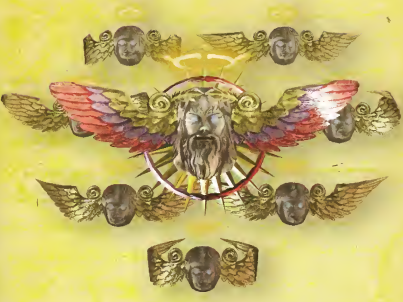
「神を運ぶもの」と伝えられるブレイブスは三体で行動し、その頭上に熾天使のヘイロウを掲げているが、実は自らの力を三分しているに過ぎず、有事の際には三位一体となって本来の姿——天使のヒエラルキー第二位の智天使——となる。天界随一の豪腕を誇り、その力で裁きを受けた魔の物は数知れない。

Dear & Decorations

Third Sphere Angels

DEAR & DECORATIONS

Third Sphere Angels



下級三隊　天使

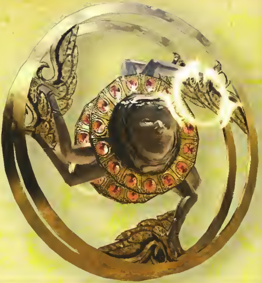
ディア & デコレイションズ

霊的な力が低く　物質世界、つまり人間界でも比較的目撃例の多い天使。威厳に満ちた顔を持つディアが、赤子の顔のデコレイションズを無数に伴って現れる。気まぐれに矢を放つ姿から、キューピットと混同されることも多いが、その矢で信者の心を打って夢中にさせる様は さながら愛の女神のようでもある。

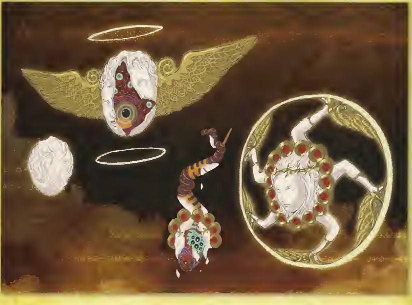
Enchant
Third Sphere Angels
ENCHANT
Third Sphere Angels

下級三隊　天使
エンチャント

車輪のような姿をした天使。人が人を超えることを善しとせず、その中であがき続けることを強要するために神が創造した運命の形——それが、その円環の姿の意味である。エンチャントは、人が神の領域に立ち入らないようにする監視者として、神への報告、さらに人間の悪しき行いを正す役目を担っている。



どちらもデザインに１日かけれなかった天使たちです。とくにデコレイションズはゲーム中にパカパカ中身が見え隠れする仕様になっていて、ゲーム中ではキモかったですね（笑）。（橋本）



神秘的な獣型を目指し、主に顔に特徴をつけてデザインした天使です。じゃれてるようで　いつの間にか腕を喰われてしまうような獣のイメージですね。飼いならしてみたいヤツです。(橋本)

Fearless

Second Sphere Dominions

FEARLESS

Second Sphere Dominions

中級三隊　主天使

フィアレス

天使のヒエラルキーにおいて、第四位に数えられる主天使。神の裁きと比喩される雷を操り、人々に神の威光を知らしめる。驕れる人間が天の逆鱗に触れた時、その怒りを雷霆として轟かせる。

Fairness

Second Sphere Virtues

FAIRNESS

Second Sphere Virtues

中級三隊　力天使

フェアネス

実現象としての炎を用いた奇跡を司る力天使。その力は勇気を象徴するとされる。その炎は、この天使が認めた者にとっては闇を払う希望の光であるが、認めざるものには地獄の業火となる。

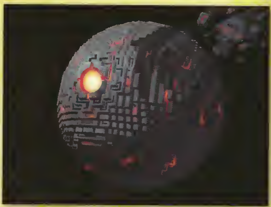
Golem
Occult Device

GOLEM
Occult Device

魔天導器

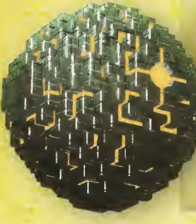
ゴーレム

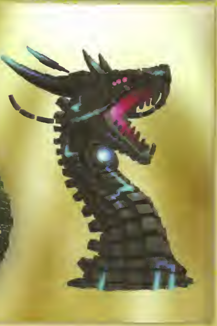
その昔、自国を侵略戦争から守るために魔女と賢者の一族が作り上げた、巨大な兵器。魔女あるいは賢者だけが、この物体を使役する術を持ち、怪物のような姿に変化させて敵を襲わせたという。操る者の力が強いほど、ゴーレムもより強力になる。中枢部にある、術者の命令を受け取るコアが弱点だが、これを破壊できる兵器は、まずない。度重なる戦争に備えて多数のゴーレムが製造されたが、魔女と賢者の一族はこれらを悪用されないよう、秘術を使って異次元へ隠したが、500年も経ったいまなお、主の命を待つゴーレムは、どこかに眠っているという。



ゴーレムは魔女と神官の共有財産で、どちらでも使用できるガーディアンとして作られました。これは基本の球形態で、ゲーム中は敵としてというよりしつこいトラップとして大活躍。（小手川）

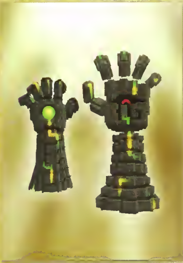
ゴーレムはちょっと異色で、賢者と魔女が作った魔導兵器という設定です。天使ではないので、名付けの法則もアルファベット順から外れています。（神谷）



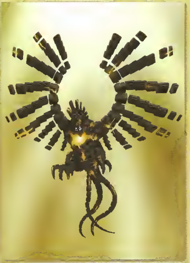


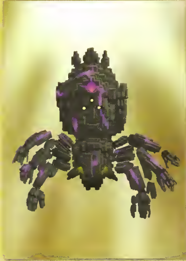
ゴーレムのデザインはベヨネッタの召喚する魔界の獣の逆になるようにしています。これは西洋竜のゴモラに対する東洋龍の形態。のど元の「逆鱗」の位置に弱点のコアがあります。（小手川）

巨人の手であるヘカトンケイルに対しては特にモチーフはありませんが　掌に目のあるデザインの物としました。（妖怪の手の目？）これも例によって６本あるヘカトンケイルに対して２本しか出ません。挙句の果てにバレーボールにされてしまいます。（小手川）

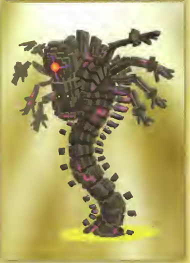


大カラスのマルファスに対してこちらはギリシアローマのフェニックスの影響に。炎をまとっていないのは人造物ゆえ出力が足りないからです。コアは炎の色なのですが。（小手川）

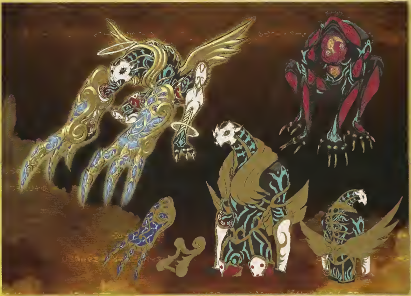




クモのファンタズマラネアに対しては腹部を生かしてアンコール　トムの四面仏をイメージしたデザインに。殆どトンチみたいなデザインですがモーションがモーションだけにゲーム中はクモにしか見えません。ああん。（小手川）



ムカデであるスコロペントラに対してはアステカの神性であるケツァルコアトルをイメージしたデザインに。実は長さはスコロペントラの１／３くらいしかありません。（小手川）



ヘタな敵キャラクターも混ぜておきたいと思い、賢者側の暗殺部隊と勝手に妄想してデザインした天使です。最初は素手だったのですが、神谷さんから大きな爪の武器を持たせてほしいというオーダーで現状の形になりました。（橋本）

* * *

コイツらは当初青だけだったのですが、試した赤もカッコ良かったので双子という設定を付け加えました。色違いで生まれた赤い方は、某宇宙旅人の兄をモチーフに顔のデザインをアレンジしてます。青い方が弟っぽい顔だったので。（神谷

Grace & Glory
Second Sphere Virtues

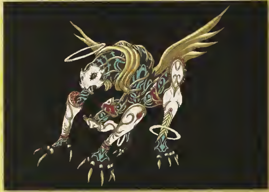
GRACE & GLORY

Second Sphere Virtues

中級三隊　力天使

グレイス＆グローリー

炎を纏うグレイスと雷を操るグローリーは双子の天使で、常に二体一組で神を護衛している。この天使は共に気性が荒く、天使の兵卒を率いる軍神として描かれることも多い。その腕に備えた巨大な爪の如き神具が、彼らのその荒々しさを象徴していると言えよう。人間たちの間で、双子がほかの人間よりも霊力が強いと信じられているのは、この天使たちの祝福があるためと信じられている。

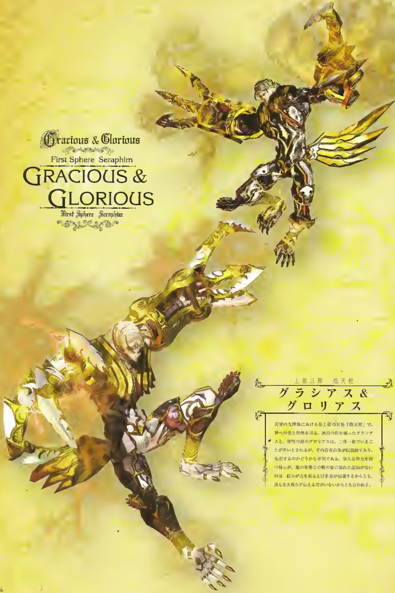


Gracious & Glorious

First Sphere Seraphim

GRACIOUS & GLORIOUS

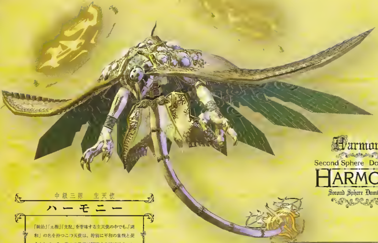
First Sphere Seraphim



上級三隊　熾天使

グラシアス＆グロリアス

天使の九階級における最上位の天使「熾天使」で、神への愛と情熱を司る。純白の鎧を纏ったグラシアスと、漆黒の鎧のグロリアスは、二体一組でいることが多いとされるが、その存在自体が伝説的であり、実在するのかどうかも不明である。強大な神力を持つ彼らが、魔の軍勢との戦の場に現れた記録がないのは、彼らが力を振るえば世界が崩壊するからとも、誰も生き残らず伝える者がいないからとも言われる。



Harmony

Second Sphere Dominions

HARMONY

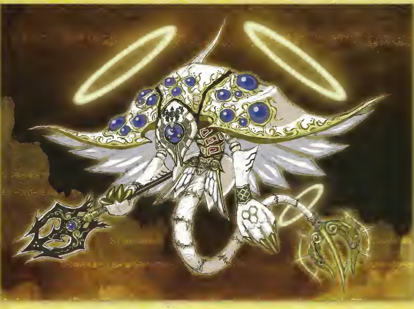
Second Sphere Dominions

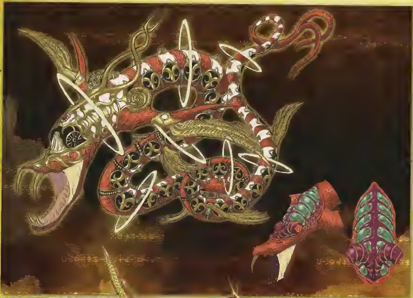
中級三隊　主天使

ハーモニー

「統治」「主権」「支配」を意味する主天使の中でも、「調和」の名を持つこの天使は、特別に平和の象徴と捉えられている。我々の世界に顕現する時にはオーロラのような光に見えると言われるが、プルガトリオから見ると、ヒレのような羽を大きく広げた姿となっている。天界では、空の守護を担っていると言われる。

召喚獣全般のデザインをされた山崎さんデザインのハーモニー。ラフの段階から特徴的なデザインだったので変更点はほとんどナシ。ゲーム中の拷問技「チェーンソー」を見た時のハーモニーのリアクションは必見ですよ。（橋本）



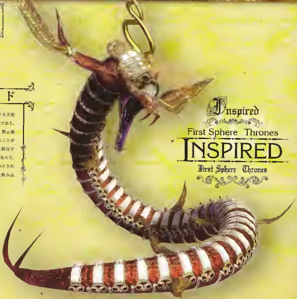


蛇のようなシルエットで空を飛んでいる天使も神秘的だなと妄想してデザインしました。中身は深海魚のようなイメージ。質感はガラスのような透明感で　プニプニしている感じです。（橋本）

上級三隊　座天使

インスパイアド

天使上位三隊の「父」のヒエラルキーに属する天使で、座天使と呼ばれる。非常に高次な霊的存在であり、人間が出会うことはまずない。絵画などで、燃え盛る車輪の姿で描かれるインスパイアドを見ることができるが、これは長い体躯をぐるりと曲げて鎮座する姿を、霊感の強い画家が描き写したものであろう。自らの唯一神たる主の戦車を運ぶ役割を持つとされるが、実際は天に仇なす闇の眷族を無作為に飲み込もうと戦場を飛び回っているに過ぎない。



Inspired
First Sphere Thrones

INSPIRED

First Sphere Thrones

下級三隊　権天使

アイレニック

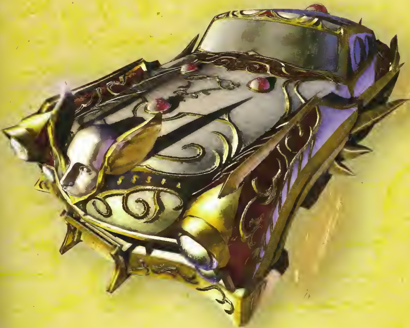
その姿は車と似ているが、言うまでもなくこの天使は有史以前の遥か昔より存在している。アイレニックは、天の意思をあまねく天界に伝令する役目を担うとされ、箱型の体に四つの車輪を付け、猛スピードで走る姿で表されることが多い。その速度は風よりも速く、人間界の数千倍とも言われる広大な天界を、僅か一日で走り抜ける。この天使が人間の前に姿を現すようになったのは、18世紀の中頃、産業革命に沸き始めた時代のことであり　人類初の蒸気機関で走る自動車が現れた頃と符合する。

Irenic

Third Sphere　Principalities

IRENIC

Third Sphere　Principalities



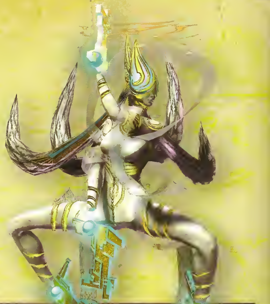
Joy
First Sphere Seraphim

JOY
First Sphere Seraphim

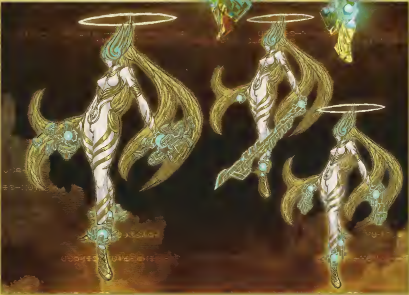
上級三隊　熾天使

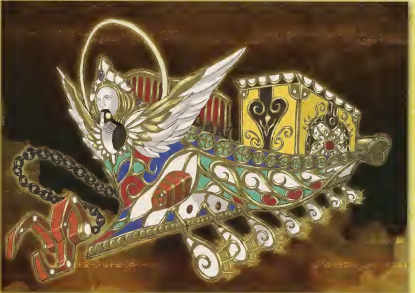
ジョイ

天使のヒエラルキーの最上位に君臨する「熾天使」のひとり。このクラスの天使は、物質的な概念を越えた霊的な存在である。彼らがとる姿も川の流れのように不定形で、一時的なものでしかない。時に人間の女性形に似た姿を見せる熾天使　ジョイは、姿を変えるどころか、その身を分離させて複数の意識を持つことすら自在だという。



ベヨネッタと同じシルエットの数がほしいといわれてデザインしました。瞬時に武器を組み替えるので、身体の末端には古代文明のようなギミックも入れてみたり。登場シーンでのダンスバトルは意味がよく分からなくて、大好きです！（橋本）





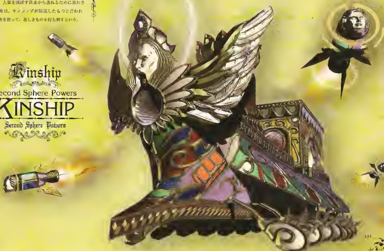
中級三隊　能天使

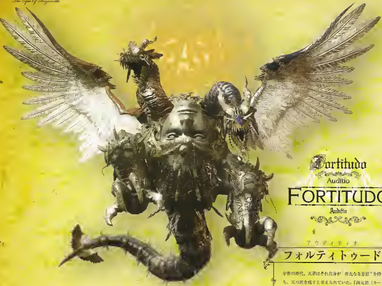
キンシップ

能天使において、天使の一軍を戦場に運ぶ役目を持つとされる存在。イザヴェル聖典のひとつ「創世記」にある、人類を滅ぼす洪水から逃れるために遣わされた方舟は、キンシップが顕現したものと言われ、光の弾丸を放って、悪しきものを打ち倒すという。

最初は魚をモチーフにしたガレー船のようなデザインをしていたのですが、ハンマーやロケットボックス、さらには波動砲？のようなギミックが付き現在の形になりました。意外？と難産した天使です。（橋本）

Kinship
Second Sphere Powers
KINSHIP
Second Sphere Powers





Fortitudo

Auditio

FORTITUDO

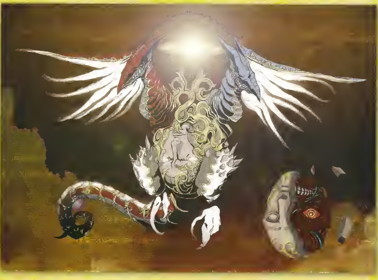
Auditio

アウディティオ

フォルティトゥード

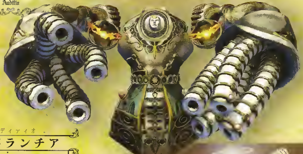
中世の時代、天界はそれ自身が"偉大なる意思"を持ち、天の理を成すと考えられていた。「四元徳（カーディナル バーチュズ）」はその意思を四つに大別したものである。それらの意思が実体化した存在を「ラグナ」と呼び、とりわけ顕現した「忍耐 勇気（フォルティトゥード）」は、荒々しい姿で描かれた。

最初期の企画書から唯一、ゲーム本編に生き残ったデザインのフォルティトゥート。神谷さんからの修正は、顔を逆さにしてほしいということだけでした。ゲーム中の３Ｄモデルがすごい密度で、特に翼の部分が大好きですね。（橋本）



Temperantia
Auditio

TEMPERANTIA
Auditio



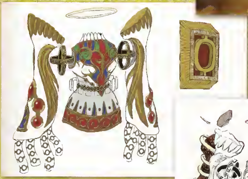
アウディァイオ

テンパランチア

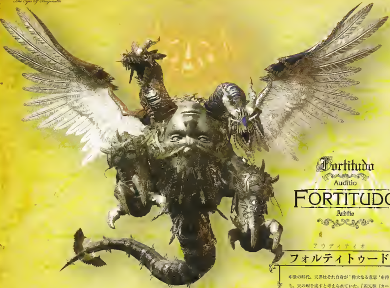
「四元徳（カーディナル バーチュズ）」のうち、「節制（テンパランチア）」の意思は、ひときわ巨大な姿で描かれる。城のような胴体に巨木のような腕という、その豪壮とした姿に、人々が如何にこのラグナを畏怖していたかが表れている。この意思の力が我々の世界に働く時、それは一国を呑み込むほどの巨大な竜巻となって現れる。

今回、大きな敵キャラクターが多数登場しますが、デカいキャラクターの3D化は非常に困難でした。モデリング担当の方々には上手く密度を出してもらい、本当に感謝しています。（橋本）

デザインしていた当時、ゲーム本編ではあんなに大きくなるとは思わなかったキャラクター。最後は腕をもがれ、ボコられるという可哀相なヤツ。（橋本）



戦闘シーンを描いたイメージ図。中身は自由にやらせてもらえたので、いろいろ想像できて楽しかったです。ベヨとのクロスカウンターが見たかった‼（橋本）



Fortitudo
Auditio

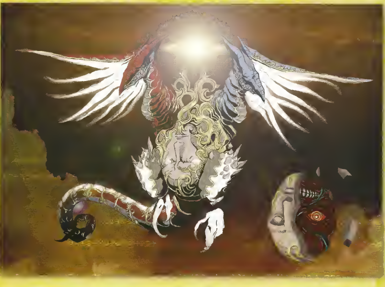
FORTITUDO
Auditio

アウディティオ

フォルティトゥード

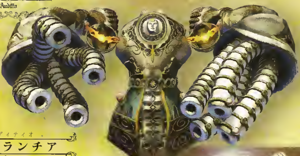
中世の時代、天界はそれ自身が“偉大なる意思”を持ち、天の理を成すと考えられていた。「四元徳（カーディナル バーチュズ）」はその意思を四つに大別したものである。それらの意思が実体化した存在を「ラグナ」と呼び、とりわけ顕現した「忍耐、勇気（フォルティトゥード）」は、荒々しい姿で描かれた。

最初期の企画書から唯一　ゲーム本編に生き残ったデザインのフォルティトゥード、神谷さんからの修正は、顔を逆さにしてほしいということだけでした。ゲーム中の３Ｄモデルがすごい密度で　特に歯の部分が大好きですね。（橋本）



Temperantia
Auditio

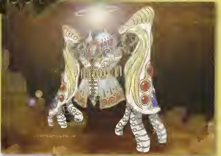
TEMPERANTIA
Auditio



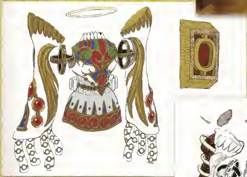
アウディティオ
テンパランチア

「四元徳（カーディナル バーチェズ）」のうち、「節制（テンパランチア）」の意思は、ひときわ巨大な姿で描かれる。城のような胴体に巨木のような腕という、その泰然とした姿に、人々が如何にこのラグナを畏怖していたかが表れている。この意思の力が我々の世界に働く時、それは一国を飲み込むほどの巨大な竜巻となって現れる。

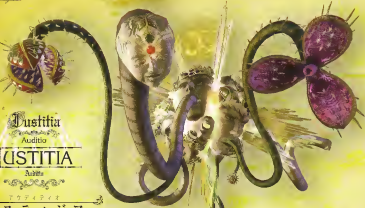
今回、大きな敵キャラクターが多数登場しますが、デカいキャラクターの3D化は非常に困難でした。モデリング担当の方々には上手く密度を出してもらい、本当に感謝しています。（橋本）



デザインしていた当時、ゲーム本編ではあんなに大きくなるとは思わなかったキャラクター。最後は腕をもがれ、ボコられるという可哀相なヤツ。（橋本）



戦闘シーンを描いたイメージ画。中身は自由にやらせてもらえたので、いろいろ想像できて楽しかったです。ベヨとのクロスカウンターが見たかった!!（橋本）



Iustitia

Auditio

IUSTITIA

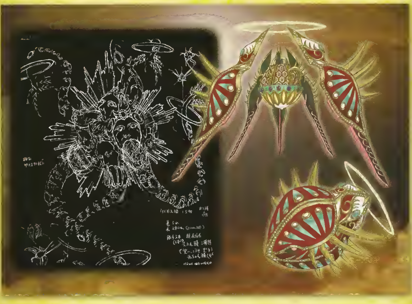
Auditio

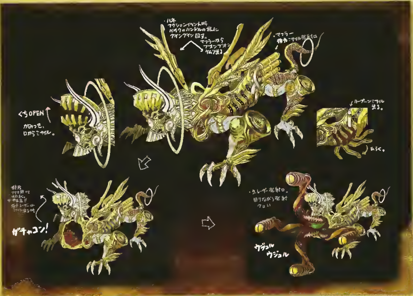
アウディティオ

ユスティジア

天の偉大なる賢聖「四元徳（カーディナル バーチュズ）」のうち、「正義（ユスティジア）」が表される姿は殊に異形である。幾つもの顔が集まってできた塊そこから伸びる無数の触手は、まさに悪魔とも形容できる威容だ。正義を成すことの難しさが、描く者の心に大きい畏敬の念を抱かせるためだろうか。

左側はプロデューサーになってから時間を見つけて描いた物で、僕の手元にも存在しないデザイン画です（関係者のみなさん申し訳ありません）。右側の絵は当初 植物ステージなるものが存在していて、そのステージボスの予定だったデザイン画です。(橋本)



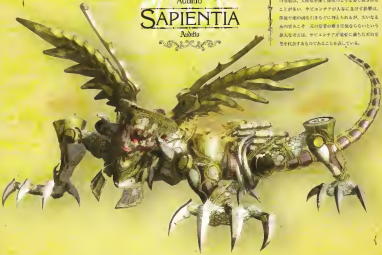

・ハネ
アクションイベント時
バイクのハンドルの様に
グイングイン回す。
マフラーから
ブオンブオン
ケムリ出る
・マフラー
強力ミサイル発射口
くちOPEN
ガムッと、
口からミサイル。
ハープーンミサイル
出る。
ひらく。
特殊
ガチャコン!
・ミレーザー発射口。
回りながら発射
クロい
ウジュル
ウジュル

モデリング担当の吉村くんの手により"遊び心"たっぷりのギミックが追加されたサピエンチア。細部に貼られたデカールの詳細を知りたい方はヘヨフログ「ホスモデリング」をチェックしてくださいね。（橋本）

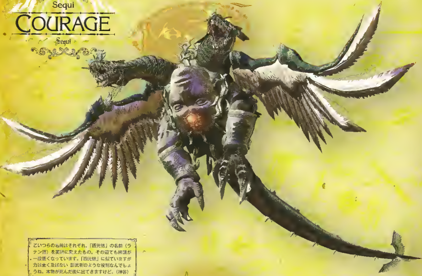
Sapientia
Auditio
SAPIENTIA
Auditio

アウディティオ
サピエンチア

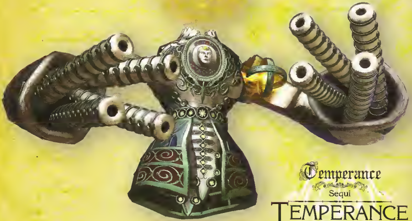
実体として描かれる「聴覚　叡智」(サピエンチア)」の姿態は、大海原を泳ぐ海獣のような姿で表されることが多い。サピエンチアが人界に及ぼす影響は、津波や潮の満ち引きなどに例えられるが、大いなる命の営みこそ、天の意思の働きに他ならないという壮大な考えは、サピエンチアが慈愛に満ちた天の意思を代表するものであることを表している。



Courage
Sequi
COURAGE
Sequi



こいつらの名前はそれぞれ、「四元徳」の名前（ラテン語）を英語に変えたもの。その辺でも格調が一段低くなっています。「四元徳」に似ていますが力は全く及ばない 影武者のような役割なんでしょうね。本物が死んだ後に出てきますけど。（神谷）



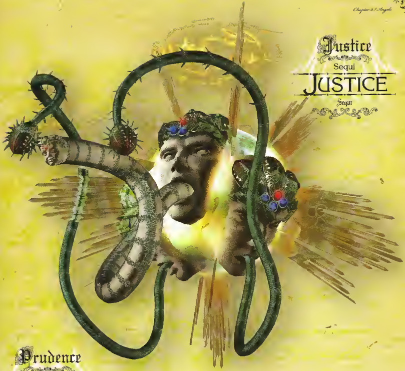
Temperance
Sequi
TEMPERANCE
Sequi

Justice

Sequi

JUSTICE

Sequi

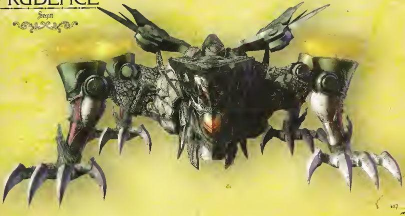


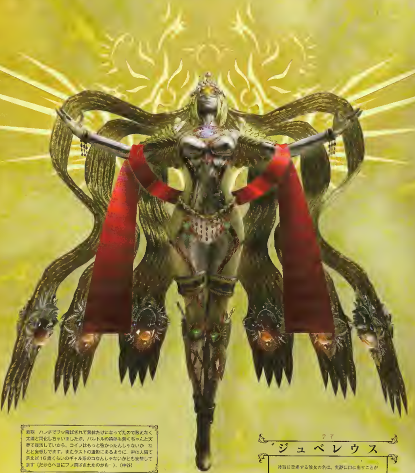
Prudence

Sequi

PRUDENCE

Sequi





最期、パンチでブッ飛ばされて霊体だけになってたので敢えなく太陽と同化しちゃいましたが、バルドルの邪魔も無くちゃんと天界で復活していたら、コイツはもっと強かったんじゃないか、などと妄想してます。またラストの遺影にあるように、実は人間で言えば16歳くらいのギャル系のコなんじゃないかとも妄想してます（だからベヨにブッ飛ばされたのかも～）。（神谷）

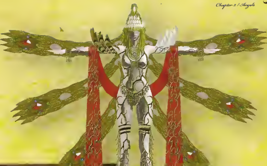
Jubileus
Dea

JUBILEUS
Dea

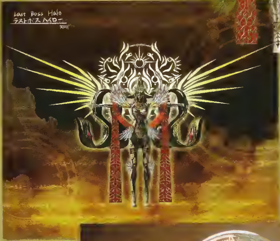
デア
ジュベレウス

神話に登場する彼女の名は、実際に口に出すことが不可能な音節で構成されている。天の意思そのものである彼女を、人の言葉で表現することはできないからだ。だが物質世界に縛られる人間は、祈るために彼女の姿を描き、自らの言葉に置き換えねばならない。「祝宴」、「祝祭」を意味する言葉を当てはめたのは、それを唱えることで人々は天の意思を自らの喜びとしようとしたのだろう。このジュベレウスは、遥か太古に世界を巡る争い「ファースト ハルマゲドン」が起きた際、その頂点の座を追われた上に、三つに分かたれた世界のうち「光」を司る天界へと追いやられ、覚めない眠りについた。それ以来、光と闇の軍勢は、覇権を巡って激しく争い続けているという。彼女の復活、そして三世界の統一は、光の軍勢だけでなく、救いを求める人間にとっても、数世紀に及ぶ悲願なのだ。

モデリング用詳細図の最初の段階です。ジュベレウスのイメージ画は身を丸めている物しかなかったので基本ポーズでCGを作り、それに詳細を書き込んでいきます。完成まで何度もCG→詳細デザインを行う事に。（小手川）



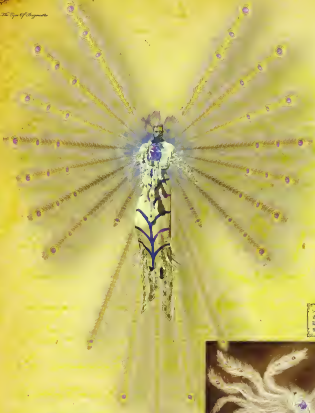
天使のイメージはやはり翼なので、ありがちですが取り入れました。ラスボスの威厳が発揮できるようなデザインにしました。（中村）



「どこかベヨネッタに似た印象で」というオーダーでデザインしたジュベレウス。女性キャラクターはなかなか描く機会がないので楽しかったですね。おとなしそうに見えますが、じつは（^ω^）ノな感じの性格だと思います。（橋本）

* * *

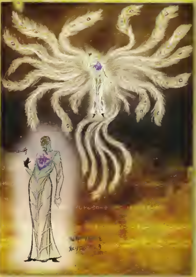
ジュベレウスのデザインは、敢えてベヨネッタと共通するイメージで描いてもらいました。強いものの姿は究極的には同じ地点に到達する、ということを示唆するためです。というワケで女王ノバも似た姿なのです。三者ともそれぞれ三位一体の世界の象徴的存在だから、というのも理由のひとつです。（神谷）



Father Balder
The Lumen Sage

FATHERBALDER
The Lumen Sage

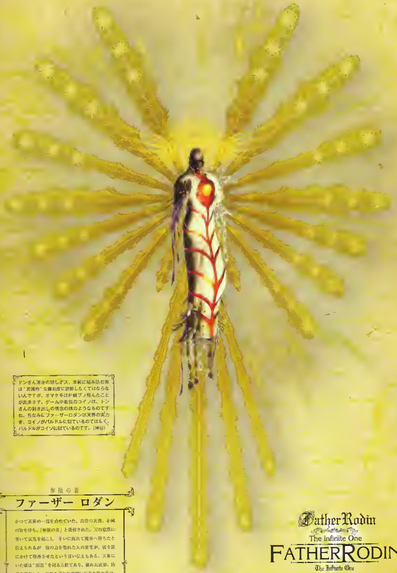
シナリオ上 セレッサを取り込んで"観測"させる必要があったので、胸部に彼女の顔が露出したデザインに。倫理的な問題を指摘されないか内心心配でした。（神谷



ルーメンの賢者

ファーザーバルドル

500年前、魔女狩りを扇動して、アンブラの魔女のみならず、同族の賢者さえ全滅に追いやったうえ、ジャンヌを術で操り、私欲のために利用した。力のある賢者として将来を嘱望されながら、一族の掟を破ってひとりの魔女と交わり、子をもうけた。それは、歴史の狭間を越える"世界の目"を手にするための策略であった。500年に渡って人々の信仰心を集め、光・闇・混沌の三世界の統治者"ジュベレウス"の復活とともに、己の血を受け継いだ魔女・ベヨネッタと共に"世界の目"となり、新たな宇宙を創造せんとする。



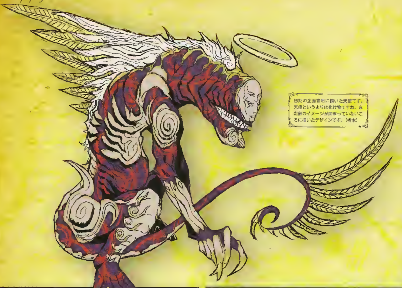
ドンさん渾身の隠しボス、本編に組み込む敵は"常識的"な難易度に調整しなくてはならないんですが、オマケ系は結構ブッ飛んだことが出来ます。ゲーム中最強のコイツは、ドンさんの剥き出しの情念の塊のようなものですね。ちなみにファーザーロダンは天界の実力者。コイツがバルドルに似ているのではなく、バルドルがコイツに似ているのです。（神谷）

無限の者

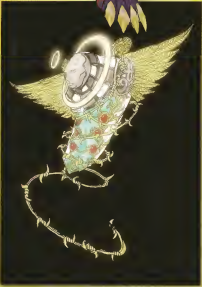
ファーザー ロダン

かつて天界の一部を治めていた、高位の天使。不滅の命を持ち、「無限の者」と畏怖された。天の意思に背いて反乱を起こし、争いに敗れて魔界へ堕ちたと伝えられるが、彼の力を恐れた天の意思が、彼を罠にかけて堕落させたという言い伝えもある。天界にいた頃は"創造"を司る天使であり、優れた武器、防具を創作した。天界を追われ悪魔に転じた後の彼は、まったく無秩序な魔界での争いの日々に疲れ、やがて魔界からも姿を消したという。その後の彼を知る者は、誰もいない。

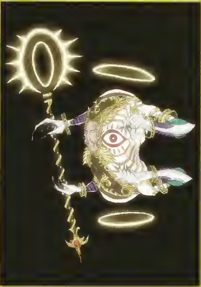
Father Rodin
The Infinite One
FATHER RODIN
The Infinite One



初期の企画書用に描いた天使です。天使というよりは化け物ですね。まだ敵のイメージが固まっていないころに描いたデザインです。（橋本）



編隊を組んで攻撃をしてくるイメージでデザインしました。（橋本）

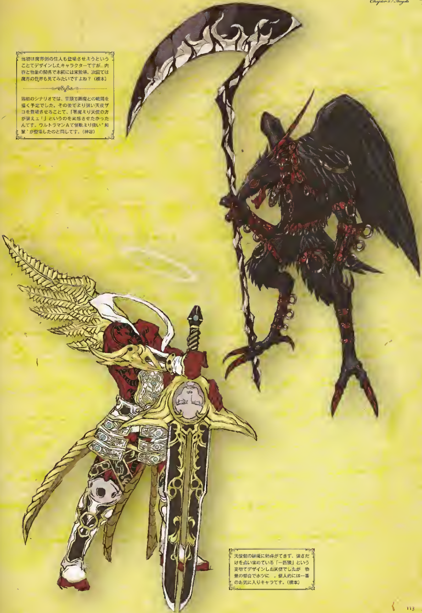


何を仕掛けてくるか分からない「魔法使い」のような雰囲気を出そうとデザインしました。（橋本）

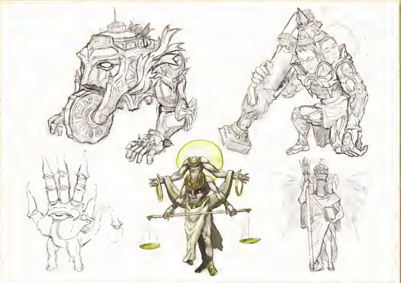
当初は魔界側の住人も登場させようということでデザインしたキャラクターですが、内容と物量の関係で本編には未登場。次回では魔界の世界も見てみたいですよね？（橋本）

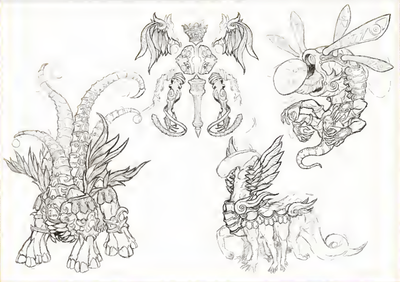
* * *

当初のシナリオでは、冒頭で悪魔との戦闘を描く予定でした。その後でより強い天使ザコを登場させることで、「悪魔より天使の方が強えェ！」というのを実感させたかったんです。ウルトラマンAで怪獣より強い"超獣"が登場したのと同じです。（神谷）

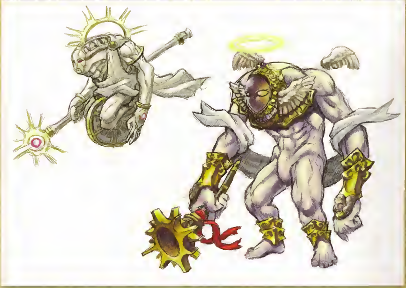


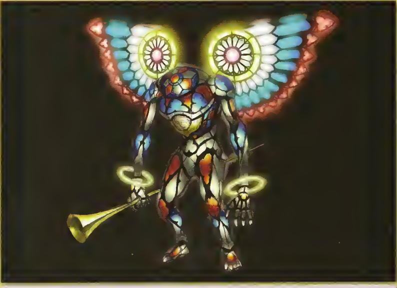
天使側の組織に納得ができず、強さだけを追い求めている「一匹狼」という妄想でデザインした天使でしたが、物量の都合でボツに。個人的には一番のお気に入りキャラです。（橋本）

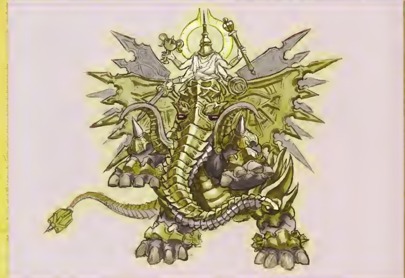


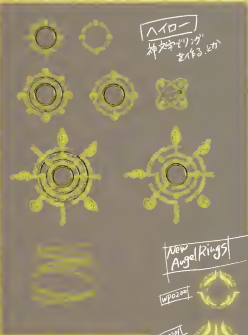


企画の最初期段階で敵のデザインコンペをした時のアイデアスケッチ集。世界各地や外宇宙の神性などがモチーフになっています。（小手川）





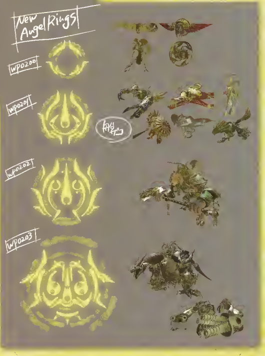



ヘイロー
神文字でリング
を作る。とか

レアメタル

ヘイロウ

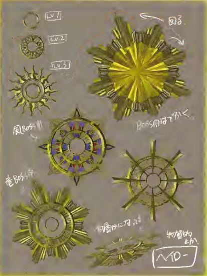
天使の生命力が結晶化した 霊的なレアメタル。天使の位階によって、その形状が変わる。魔界での取り引きに使われる。

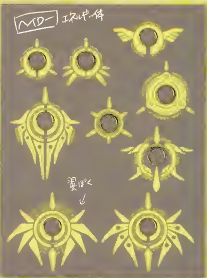


天使の輪っかたるヘイロウは最終的にはエネルギー体になりました。天使側の魔法陣というイメージで構成してあります。（島崎）

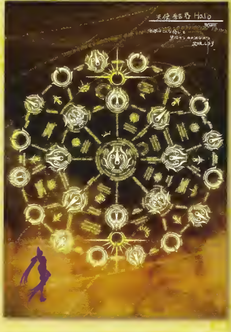
◆

取材を受けるたびに「天使がばら撒く光輪はソニックのネタですか？」と聞かれたんですが、僕はあまりソニックを知らないので答えはNOなんですが まぁ ファンが喜ぶならYESでもいいです。ちなみに「エッグマン」も偶然です。（神谷）





中期くらいのヘイロウ案ですね。この頃は中村と案を出しながらヘイロウはこういった硬質なイメージで行こうと話していました。結構気に入ってたんですけど……。（島崎）



全天使のヘイロウを結界デザインに落としました。ベヨチームではこういう細かい作業は私にまわってくる確率が高いのが、何故か疑問です。（中村）

この手のゲームでは定番の「封印壁」。でも、ベヨは投げキッス一発でこんなものはいつでも破れます。ベヨは閉じ込められて仕方なく戦うのではなく、立ち塞がるナマイキな天使をブチのめしてから封印を破るのです！（神谷）

Chapter 3

術者の髪の毛を触媒とすることで現世に召喚される魔界の住人、召喚魔獣。
見る者すべてを驚かせた、凶悪かつ強力、獰猛で巨大な漆黒の体躯。
そこに漂う奇妙な美しさを、秘蔵の設定画と共に紹介する。

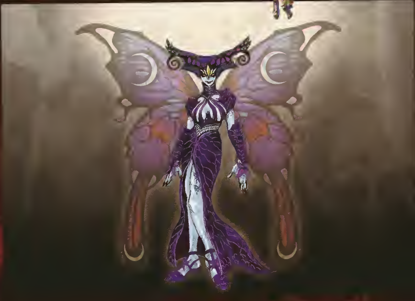
INFERNAL DEMONS

INFERNAL DEMON
MADAMA BUTTERFLY
Infernal Demon

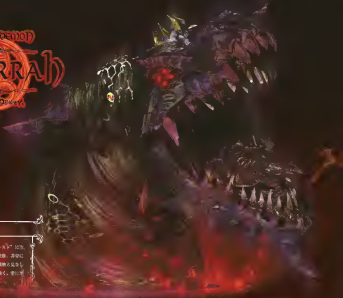
マダムバタフライ

無念のうちにこの世を去った高貴な女性が、地獄で転生した姿。アゲハチョウのような美しい羽を持つ姿とは裏腹に、その性格と戦い方は残酷そのもので、魔界でもその名を轟かせている。術者が魂と引き換えに契約を結ぶことで、その強大な力と知恵を貸す。

ベヨネッタの主契約悪魔。ゲーム中は腕と足しか見られませんが、当初は頭突きの召喚攻撃で全部を現す予定でした。残念ながらスケジュールの都合で無くなってしまいましたが…。こいつもベヨ同様、美に強いこだわりを持っているでしょうから、ファッションに疎い人間とは契約しないでしょうね。（神谷）

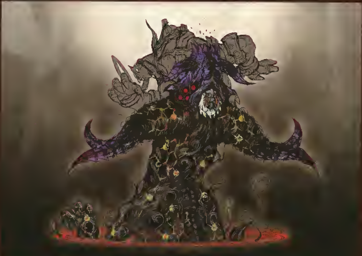


INFERNAL DEMON
GOMORRAH

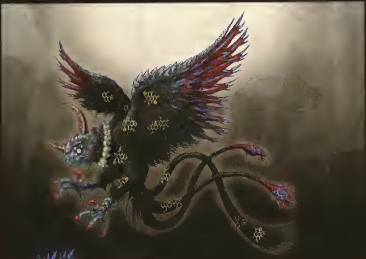


ゴモラ

魔界の森"ジョンスン フォレスト"に生息する、竜のような姿をした怪物。非常に獰猛な性質で、動くもの全て獲物と見なして喰らい付く。縄張り意識が強く、常に単独で行動する。



召喚獣の中で一番のお気に入りです。最初に完成したこいつの迫力が、チームスタッフのテンションを引き上げたといっても過言ではありません。ゲーム中は首しか現しませんが、全身像も見てみたいですね。（神谷）



召喚獣のコンセプトは"不気味で恐ろしいヤツ"。決してカッコ良くはなく、「敵じゃなくて良かった…」と思わせるような獰猛な奴らを美女が操る。そのギャップを描こうと思って選んでます。コイツは魔女にちなんでカラスのイメージから生まれたものです。（神谷）

INFERNAL DEMON

MALPHAS

INFERNAL DEMON

マルファス

空を覆い尽くさんばかりに巨大な漆黒の怪鳥。好奇心旺盛で、世界中のあらゆる知識や秘術を身につけている。その性格は残忍で、出会ったものはすぐさまその鋭い嘴と爪でズタズタに引き裂かれるという。

INFERNAL DEMON

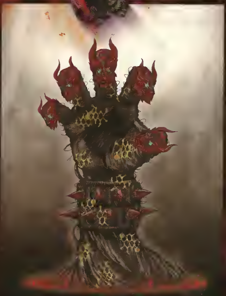
HEKATONCHEIR

INFERNAL DEMON

ヘカトンケイル

強靭な六本の腕を持つ巨人。その豪腕は山をも砕き、足を踏み鳴らせば三日に渡る大地震を引き起こす。知能が低く凶暴で、優れた術者でもその召喚には危険を伴うと言われる。

コイツと言えば、何と言ってもゴーレムへの召喚攻撃。ああいうノリのアイディアを考えるのが、いちばん楽しいですね。『大神』の筆神様登場デモの時もそうでした。イザヴェルピルでの召喚攻撃は、是非"成功バージョン"を作りたかったですね。（神谷）



INFERNAL DEMON
SCOLOPENDRA
INFERNAL DEMON

スコロペンドラ

煮えたぎる血が流れる魔界の大河“フレジェトンタ”に棲むムカデの怪物で、その体長は大きいもので10キロを超えるとも言われる。巨体に似合わず動きは俊敏で、瞬く間に獲物に巻き付き、絞め殺す。

見ての通りムカデがモチーフですね。女性に限らず男でもムカデを嫌う人が多いでしょうけど、ベヨはそんなことお構いナシなのです（ゴキブリは苦手ですが）。最後バルドルにブッ千切られてしまいますが　大丈夫ですよ、魔獣はそんなことではきっと死にません！（神谷）

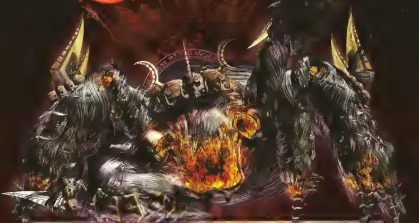
INFERNAL DEMON

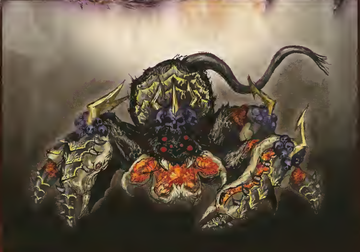
PHANTASMARANEAE

INFERNAL DEMON

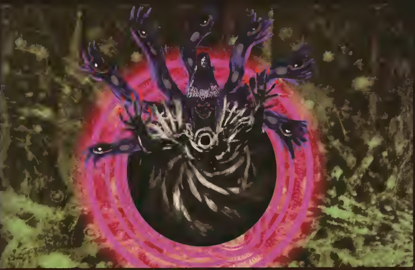
ファンタズマラネア

地獄の地中の奥深くにある、マグマの海に棲む悪魔。ほとんど地表には姿を現さず、魔界でも滅多にその姿が見られることがないため、"亡霊の蜘蛛"と呼ばれる。比較的温厚な性格で、出逢えたならば、丁重に対応すれば幸運を授けてくれる。





コイツもお気に入りですね（それを言い始めると全部気に入ってるんですが…）。コイツの名前は長いので、魔界では略してもっと短いニックネームで呼ばれていることでしょう。召喚された時には、コイツだけデンと構えて動かないという、温厚で（？）カワイイやつです。（神谷）



企画時ラフイメージ画です。モデリング用に大体のイメージをつかむための物で、かなり適当ですかこのままモデリングに突入して作りながらデザインをすることに。2（ベヨ）× 40（ジュベレウス）× 40（シヴァ）で 3200 メートルもの超大物になるとはこの時は知る由もありませんでした 。（小手川）

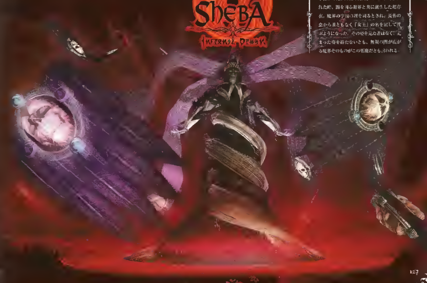
INFERNAL DEMON

QUEEN SHEBA

INFERNAL DEMON

究極召喚
クイーン シバ

宇宙が「光」「闇」「混沌」の三つに分かたれた時、闇を司る魔界と共に誕生した超存在。魔界の宇宙の理を司るとされ、畏怖の念から誰ともなく「女王」の名を冠して呼ぶようになった。その姿を見た者はなく、定まった姿を持たないとも、無限の闇が広がる魔界そのものがこの悪魔だとも言われる。



Infernal Demon

MADAMA STYX

Infernal Demon

マダム ステュクス

冥界に流れる河"ステュクス"を治める女王。人間界に徘徊するある種の魂は、彼女の体から漲る力から生まれたものと考えられ、死した罪人を地獄へいざなう役目を負う。術者が魂と引き換えに契約を結ぶことで、強大な力と知恵を貸してくれる。

Little devils

Infernal Bad Boys

LITTLE DEVILS

Infernal Bad Boys

リトル デビルズ

悪名高き魔界の悪童隊、リトルデビルズ！ 5人連れ立って魔界で好き放題悪さをしてるコイツらは、それぞれ頭にナンバーを付けていますが、なぜか「2」は欠番。きっと彼らにとって縁起の悪い番号なんでしょう。そして"悪さ"といっても、靴を隠すとか砂糖と塩を入れ替えるとか電気毛布をOFFにしておくとか、そんな程度なんでしょうね…。（神谷）

Zero

King Of Little Devils

ZERO

King of Little Devils

キング オブ リトルデビルズ ゼロ

コイツはリトルデビルズの元締めで、自称魔界最強の悪党です。無敵無敗を自称していますが、きっと誰も相手にしないからでしょう…。（神谷）

Chapter 4

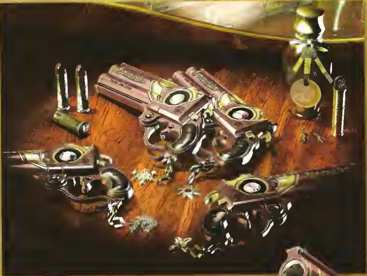
ベヨネッタの力をさらに引き出すべく、魔界の名工が制作した武器の数々。そして、魔女の怨嗟が込められた拷問術。『ベヨネッタ』が目指したというクライマックス・アクションを実現させた、最大の"功労者"を紹介する。

WEAPONS

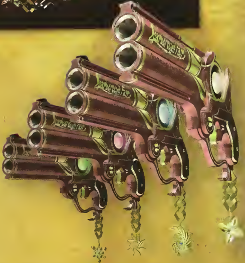
スカボロウ フェア

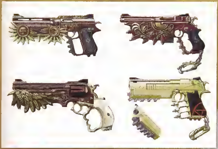
Scarborough Fair

魔界の名工・ロダンが制作した、それぞれ「パセリ」「セイジ」「ローズマリー」「タイム」の名を冠する四丁拳銃。魔女の力を最大限に引き出し、射撃のみならず打撃においても優れた威力を発揮する。魔導術の激しい使用にも耐える頑強な作りで、術者は己の力をセーブすること無く、髪の毛に悪魔を宿す攻撃「ウィケッド ウィーブ」を放つことができる



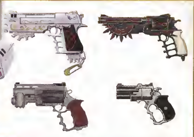
僕が最初に担当して一番苦労したものですね。当時のマシンスペックがあまりにも低くて夜帰るときにレンダリングをかけて　朝来ても終わってねー！みたいな事が何回もあって泣きそうでした。（田崎）





スカボロウフェア　デザイン考察用A。打撃に使うのでスパイクを生やしたりしています。エレガントにしたかったので装飾がスパイクになるように工夫。（小手川）

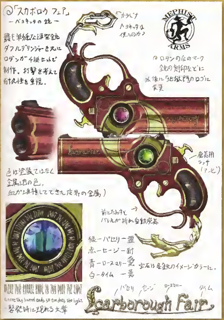
スカボロウフェア　デザイン考察用B　やや禍々しさを抑えています。スパイクの代わりにハンマーをつけてみたりしています。（小手川）

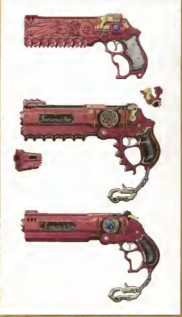


紆余曲折を経て最終デザインが決まりました。デリンジャーをベースにシンプルに。結局スパイクは無くなってしまいました。上の銃はチャームでなくカラビナになっていますが、これは４挺合体攻撃の時に使う予定でした。（小手川）

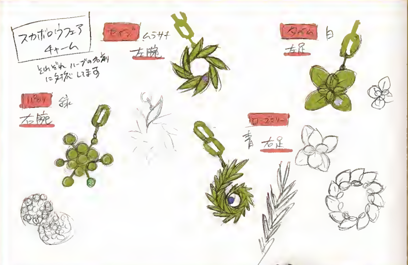
* * *

デザイン画のように、銃を上下逆であわせると紋章が出来上がる、というのは初期のゲーム中にはベヨネッタのアクションとしてちゃんと入っていました。ちなみに、ゲーム中、壁に向かって銃を撃ってみると、弾痕が「B」などの形を描きます。無数の弾丸をバラ撒くベヨですが、あれは乱射ではありません。跳弾も含め弾の軌道は全て計算ずくなのです。（神谷）


◎「スカボロウ フェア」
－ベヨネッタの銃－
最も単純な連発銃
ダブルデリンジャーを元に
ロダンが４挺セットで
制作。打撃を考えて
耐久性を重視。
カラビナ
ベヨネッタは使うのか？
MEPHIST ARMS
◎ロダンの店のマーク
銃の刻印などに
※後に「地獄門」のロゴに変更
色は塗装ではなく
金属地の色。
血が集積してできた魔界の金属）
魔薬用ラッチ（アービ）
前にたおすと
バレルが折れ自動廃莢
緑－パセリ－霊
赤－セージ－耐
青－ローズマリー－愛
白－タイム　－勇
宝石は各銃のイメージカラーに。
Where the barrel ends, so too does the light
－撃発時に現れる文章
パセリ
セージ
ローズマリー
タイム
Scarborough Fair



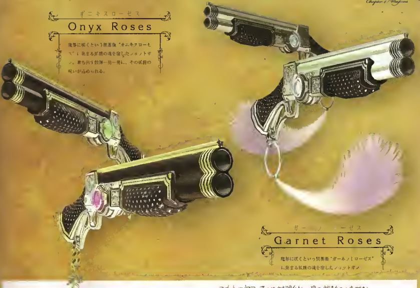
スカボロウフェア　デザイン考察用C。色が赤と金に決まったので形を色々いじります。シンプルに戻したりまた棘をつけてみたり。銃中央の宝石もここで決まりました。（小手川）



チャームは当初全て共通でしたが、シマコが素敵なのをデザインしてくれました。それぞれ銃本体の宝石の縮小版が付いています。（小手川）

オール４ワン
All 4 One

魔界の名工・ロダンが制作した、それぞれ「アトス」「アラミス」「ポルトス」「ダルタニアン」の名を冠する四丁拳銃。



オニキスローゼス

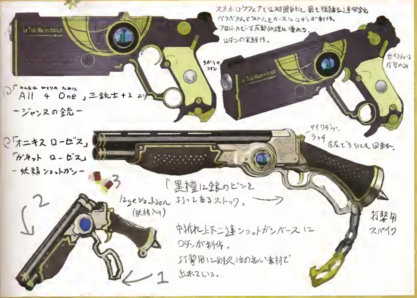
Onyx Roses

魔界に咲くという黒薔薇"オニキスローゼス"に集まる妖精の魂を宿したショットガン。撃ち出す散弾一発一発に、その妖精の呪いが込められる。

ガーネットローゼス

Garnet Roses

魔界に咲くという闇薔薇"ガーネットローゼス"に集まる妖精の魂を宿したショットガン。



スカボロウフェアとは対照的に 最も複雑な2連発銃
パラベラムピストルをベースにロダンが制作。
フロントヘビーで反動処理に優れる。
ロダンの実験作。

ちからのコイン

セイフティは右方のみ

①「みんなは ひとりの ために
All 4 One」三銃士+1 より
ージャンヌの銃ー

②「オニキス ローゼス」
「ガネット ローゼス」
ー妖精ショットガンー

テイクダウン
ラッチ
左右どちらにも回転。

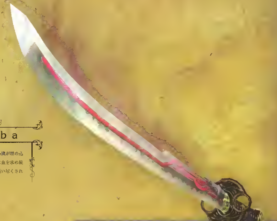
〔黒檀に銀のピンを
打ってあるストック。

12ゲージショットシェル
(妖精入り)

中折れ上下二連ショットガンベースに
ロダンが制作。
打撃用に耐久性の高い素材で
出来ている。

打撃用
スパイク

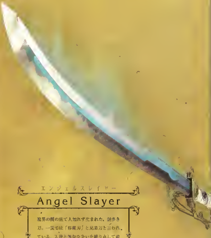
…ロウフェアが決まったので　ジャンヌの銃はそれと対になるよ
…デザイン。こちらはすんなり決まりました。オニキスはクラシ
…雰囲気を入れつつアクションが映えるように中折れに。(小手川)



妖刀 修羅刃

Shuraba

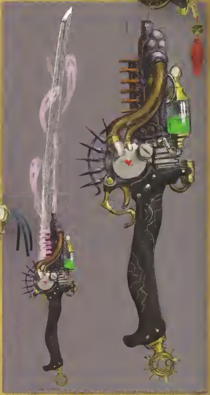
闘いを司る魔神"阿修羅"の心臓が埋め込まれた、生きている妖刀。常に血を求め続け、斬られた獲物は血さえも吸い尽くされるという。



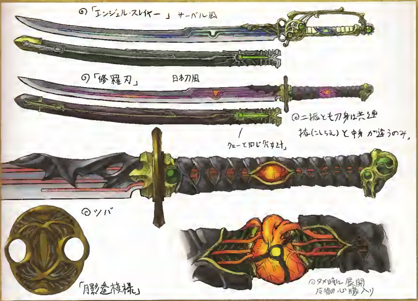
エンジェルスレイヤー

Angel Slayer

魔界の闇の底で人知れず生まれた、謎多き刀。一説では「修羅刃」と兄弟刀と言われている。天使と無益な争いを繰り返して破門された、ひとりの魔女が好んで使っていたため、この名で呼ばれる。その刀身に魔物を宿さずとも驚異的な威力を発揮したが、やがて使い手の魔女と共に魔界へ堕ちた。

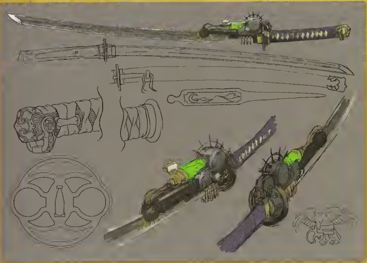


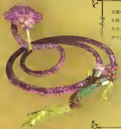
カタナ別バージョン。緑色の液体は魔術を行使する際の燃料となる通称「魔女汁」で、全ての武器はこれで動いているという設定。トゥルガーとオデットには今も付いています。（小手川）


◎「エンジェル・スレイヤー」サーベル風
◎「修羅刃」 日本刀風
◎二振とも刀身は共通
拵(こしらえ)と中身が違うのみ。
クローと同じ「穴あき汁」
◎ツバ
「月影透模様」
◎タメ時に展開
魔物の心臓入り

さらに別バージョン　この頃デザインした武器は現代の機械と魔術の融合をイメージしていました。これはバイクのエンジンみたいな物がついています。(小手川)

美女とカタナの取り合わせはやはり定番。この前に伝統的な拵えのものもデザインしましたがひと捻り入れて欲しいとのことで怪しい形に。心臓のギミックは入れておいたのですが都合により封印されることに。残念。(小手川)

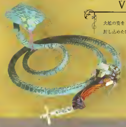




クルセドラ

Kulshedra

大蛇の姿をした古代の悪魔"クルセドラ"を封じ込めた魔導器。先端のポータルよりその力を呼び出し、ムチのように操ることができる。

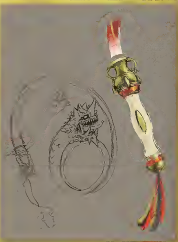


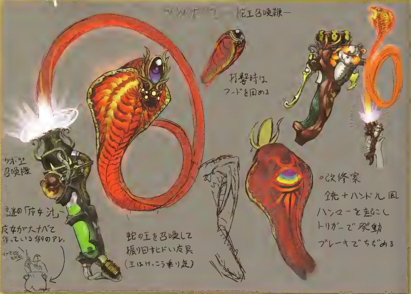
ヴリトラ

Vritra

大蛇の姿をした古代の悪魔"ヴリトラ"を封じ込めた魔導器。

蛇といえばツボということで先端のポータルを壷型にしたもの。アイボリーと赤、金のカラーはジャンヌのそれに近いですね。あとせっかく叩くならということで痛そうな棘付き蛇（?）。ある地底怪獣がモチーフです。（小手川）




[illegible] 蛇王召喚鞭ー
打撃時は
フードを閉める
ツボ型
召喚機
謎の「魔女汁」
魔女が大ナベで
作っている例のアレ。
イーヒヒヒ
ヒヒヒ
蛇の王を召喚して
振り回すヒドい魔具
（王はけっこう乗り気）
○改修案
銃＋ハンドル風
ハンマーを起こし
トリガーで発動
ブレーキでちぢめる

美女と鞭との取り合わせは以下略。しかもドSがテーマの一つなので入れないわけにはいきません。鞭の柄は魔力のポータルになっていて　バイクのブレーキ状のものを握ることによって3種類の蛇を召喚します。（小手川）

ドゥルガー

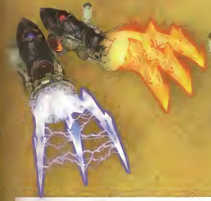
Durga

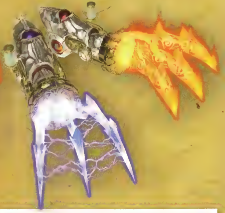
千本の腕を持つと言われる悪魔"ドゥルガー"を封じ込めた魔導器。先端のポータルより、炎と雷の二種類の腕を呼び出し自在に操ることができる

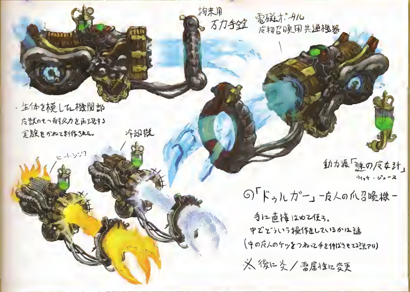
カーリー

Kali

千本の腕を持つと言われる悪魔"カーリー"を封じ込めた魔導器。







拘束用
万力手錠

電磁ポータル
魔物召喚用共通機器

・生体を模した機関部
魔獣のもつ耐久力を再現する
実験をかねて制作された。

冷却機

ヒートシンク

動力源「謎の魔女汁」
ウィッチ・ジュース

◎「ドゥルガー」ー魔人の爪召喚機ー

手に直接はめて使う。
中でどういう操作をしているかは謎
(中の魔人のケツをつねって手を伸ばさせてる説アリ)

※後に炎／雷属性に変更

に変わったシルエットの武器も欲しかったので、手に持つタイプで無くはめるタイ
物としてクローを。これも魔力ポータルになっていて２種類の魔人の爪を召喚します。
トリガーは神谷Ｄいわく「中で魔人のケツをつねっている」とのこと（小手川）

オデット

Odette

不老不死の力と引き換えに姿を白鳥に変えられ、氷獄コキュートスに幽閉された魔女"オデット"の魂を宿した魔導器。一説では、魔界の一国の女王"オディール"と契約を結び、好んで魔界へと堕ちたとも伝えられるこの魔女は、冷気を操る魔導術を得意とし、魔導器のブレードに恐るべき冷気をもたらしている。

カーレン

Karen

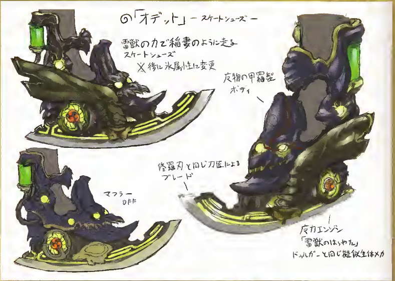
永遠に踊り続ける呪いをかけられ、氷獄コキュートスに幽閉された魔女"カーレン"の魂を宿した魔導器。強力な冷気を放つブレードは、足技を得意とする者に恐るべき恩恵をもたらすが、力のない者が履けば、たちまちその呪いで操られ、死ぬまで踊り続けることになる。

スケート靴アイディアスケッチ。リーチを稼ぐためブレードを折りたたみ式にしたり高速移動用に隠しホイールを付けてみたり。（小手川）

カタナが手専用武器なので足専用の武器も、ということで刃物つながりでスケート靴をデザイン。実際カタナと同じテクスチャーを使っています。この頃は属性が「雷」でした。（小手川）

* * *

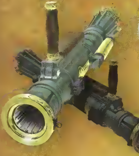
確かドゥルガーを作ってる最中に「炎と雷を自由に切り替えたい」と思い立ち、急遽改変。その結果、本来雷属性だったこのオデットは、強引に氷属性へと変更することになりました。（神谷）


◎「オデット」－スケートシューズ－
雷獣の力で稲妻のように走るスケートシューズ
※後に氷属性に変更
魔物の甲羅製ボディ
修羅刃と同じ刀匠によるブレード
マフラー OFF
魔力エンジン「雷獣のはらわた」
ドゥルガーと同じ擬似生体メカ

キルゴア中佐

Lt. Col. Kilgore

ベトナム戦争で狂気に走って殺戮の限りを尽くし　地獄へ堕ちて悪魔となった男"キルゴア中佐"の魂を宿したグレネードランチャー。強大な魔力を帯びたグレネード弾を発射する。



けだが威力の高い武器として　ロケットランチャー＋トンファーをデザイン。軌跡が目立つように振り回す時、打撃側になるところに宝石を、さらに射撃時の縮退機構を利用してリーチを稼ぐようにしました。ですが、実際に鈍器で殴るのは壊れるのでやめましょう。（小手川）

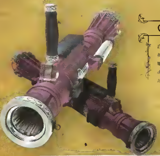
* * *

ゴア中佐」と命名してみたものの　さすがにエッジが効き過ぎているなぁと思い「キルゴア」に改めたら 小手やんが「"中佐"取っちゃったの？」と残念そうに聞きに来て　やっぱり戻しました（笑）。（神谷）

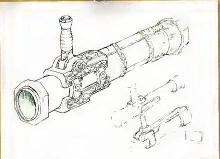
スレイト大佐

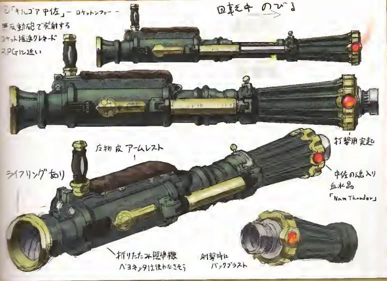
Col. Slade

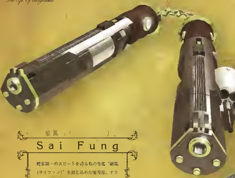
自身の視力と引き換えに部下の命を救う契約を悪魔と交わしたが　騙されたうえに魔界へ堕とされた男「スレイト大佐"の魂を宿したグレネードランチャー。強い恨みの念を乗せたグレネード弾を発射する。



ロケットランチャーに取っ手をつけただけのシンプルなアイディアスケッチ。この後伸縮機能を付け、取っ手がスライドするようになりました。（小手川）




◎「キルゴア中佐」— ロケットンファー —
無反動砲で発射する
ロケット推進グレネード
RPGに近い
回転中 のびる
打撃用突起
本物皮アームレスト
ライフリング有り
中佐の魂入り
血水晶
「Nam Thander」
折りたたみ照準機
ベヨネッタは使わなさそう
射撃時に
バックブラスト



細鳳（サイファン）

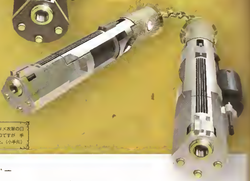
Sai Fung

魔界随一のスピードを誇る鳥の悪魔"細鳳（サイファン）"を封じ込めた魔導器。すさまじい速さで繰り出される打撃は 神の目にすら留まらない。

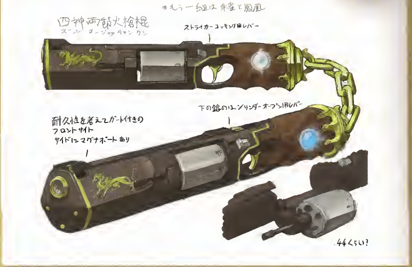
唐龍（タンロン）

Tang Lung

魔界随一のスピードを誇る龍の悪魔"唐龍（タンロン）"を封じ込めた魔導器。凄まじい速さで繰り出される打撃を見切れる者は、神にも悪魔にも存在しない。



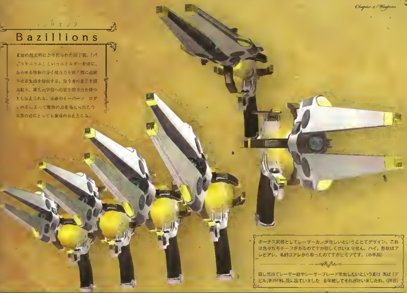
そういえばリボルバーが無かったので ヌンチャクと組み合わせてみました。タメ攻撃の回転投擲ショットはもともとスカボロウフェアを4つ合体させて出すはずだったのですが 手足の武器の組み合わせの面白さを優先させてボツに。こちらに移動となりました。（小手川）


⑥「サイファン」－ヌンチャク・リボルバー
※もう一組は朱雀と鳳凰
四神両節火槍棍
スーシン ヌージッ チャン クン
ストライカーコッキング用レバー
下の鎚のはシリンダーオープン用レバー
耐久性を考えてガード付きの
フロントサイト
サイドにマグナポートあり
.44くらい？

バジリオンズ

Bazillions

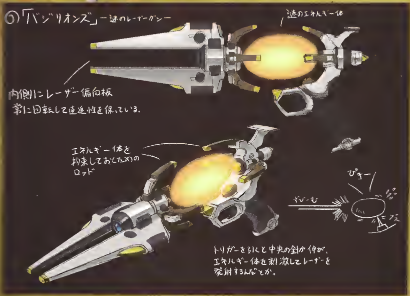
未知の超文明により作られた光線銃。「バジリオニウム」というエネルギーを源に、あらゆる物体の分子結合力を瞬く間に崩壊させる光線を射出する。使う者の意思を読み取り、異次元宇宙への道を開く力を持つとも伝えられる。奇跡のオーバーロード、ロダンの手によって魔物の力を与えられた今、天界の者にとっても脅威の存在となる。

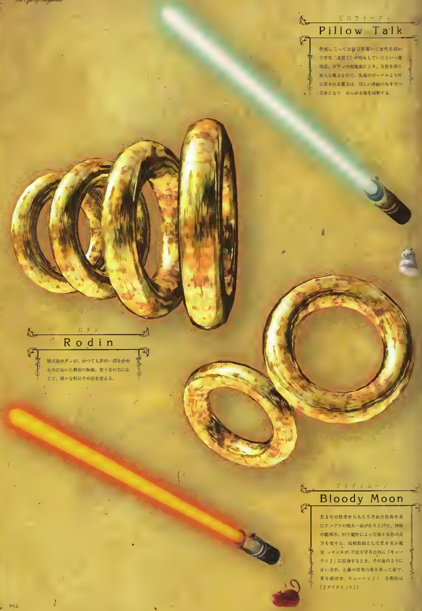


ボーナス武器としてレーザーガンが欲しいということでデザイン。これは色々なモチーフがあるのですが詳しくはいえません。ハイ。形状はアレとアレ。名前はアレから取ったのですがヒミツです。（小手川）

* * *

隠し武器でレーザー銃やレーザーブレードを出したいという案は、実は「デビル」制作時に既に出ていました。8年越しでそれが叶いましたね。（神谷）


⑥「バジリオンズ」ー謎のレーザーガンー
謎のエネルギー体
内側にレーザー偏向板
常に回転して直進性を保っている。
エネルギー体を拘束しておくためのロッド
ぴきー
ずびーむ
フヌ
トリガーを引くと中央の針が伸び、エネルギー体を刺激してレーザーを発射するんだとか。



ピロウトーク

Pillow Talk

夢枕に立っては甘言を囁いて女性を惑わす悪魔"夢魔王"が所有していたという魔導器。ロダンの封魔術により、天使を屠る強大な魔力を得た。先端のポータルより呼び出される魔力は、妖しい薄緑の光を放つ刀身となり、あらゆる物を両断する。

ロダン

Rodin

堕天使ロダンが、かつて人界の一部を治めるのに用いた神秘の腕輪。使う者の力に応じて、様々な形にその姿を変える。

ブラディムーン

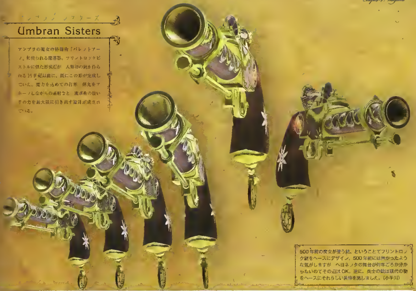
Bloody Moon

月よりの使者からもたらされた技術を基にアンブラの魔女一族が作り上げた、神秘の魔導器。宿す魔物によって様々な色の光刃を発する。高校教師として世を忍ぶ魔女ジャンヌが、生徒を守るために「キューティJ」に変身するとき、その血のように赤い刃が、正義の授業の幕を斬って落す。悪を滅ぼせ、キューティJ！　必殺技は「Jダイナミック」！

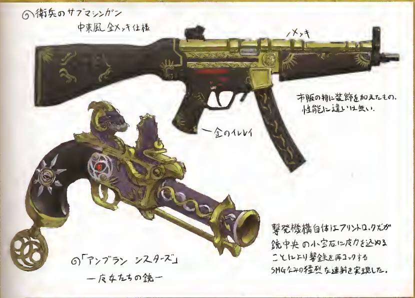
アンブラン シスターズ

Umbran Sisters

アンブラの魔女の格闘術「バレットアーツ」に使われる魔導器。フリントロックピストルに似た形状だが、人類初の銃が作られる15世紀以前に、既にこの形が完成していた。魔力を込めての打撃、弾丸をチャージしながらの速射など、魔導器の使い手の力を最大限に引き出す設計が成されている。



500年前の魔女が使う銃、ということでフリントロック銃をベースにデザイン。500年前には無かったような気がしますが、ベヨネッタの舞台が何年ごろか分からないのでその辺はOK。逆に、兵士の銃は現代の物をベースにそれらしい装飾を施しました。（小手川）



◎衛兵のサブマシンガン
中東風 金メッキ仕様

/メッキ

市販の物に装飾を加えたもの。
性能に違いは無い。

ー金のインレイ

撃発機構自体はフリントロックだが
銃中央の小宝石に魔力を込める
ことにより撃鉄を再コックする
SMG並みの猛烈な連射を実現した。

◎「アンブラン シスターズ」
ー魔女たちの銃ー

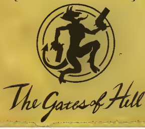
ハンドガン

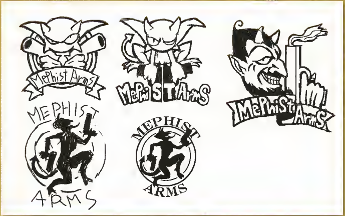
Handguns

ロダンが調達した自動式拳銃。常人による使用を想定して作られているため、魔力を込めて打撃、射撃を行う魔導術には強度的に耐えられず、使用する術者は力をセーブしなくてはならない。

ロダンアームズの紋章

Rodin Arms Seal





ロダンの店のマーク。当初はメフィストという名前でした。キャラクターのイメージが割とやんちゃな感じのを想像していたので漫画的なデザインもしましたが、最終的に「踊る悪魔のシルエット」に。（小手川）

トーチャーアタック

Torture Attack

"Touture（拷問）という名の通り、かつて魔女狩りの際に使用された、魔女の血肉と恨みが染み付いた拷問器具で天使を狩るという、恐るべき魔導術である。

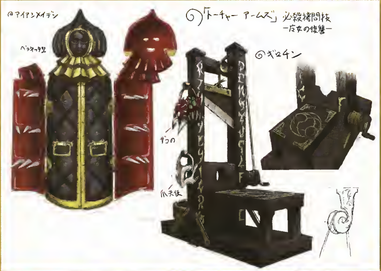
「ギロチンA」

これは雑誌用に作成したものでライティングと表情が二転三転しました。最初に見せた時にベヨの顔が怖いと言われて何度か修正していたのですが、どんどん普通のイメージになって、インパクトが無くなってしまったので、最初のものを修正する形で落ち着きました（島崎）

「ギロチンB」

海外広告用として注文を受けたため日本では初公開なのではないでしょうか。神谷Ｄの思い入れがないのかすんなりＯＫをもらった記憶があります。時期的にもギロチンＡと被っていたため使わなかったんでしょうかね。（島崎）

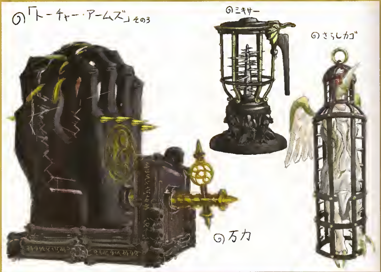
エラい人の要求のままに作ったもので、まったく思い入れがありません。というかよく覚えていません。（神谷）

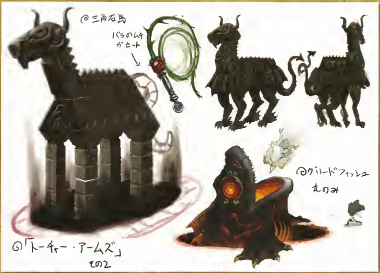

①アイアンメイデン
ベヨネッタ顔
①「トーチャー アームズ」必殺拷問技
ー乙女の復讐ー
①ギロチン
ザコの
爪天使

アイアンメイデンの顔はベヨネッタに似せています。中世の本物っぽくちょっと稚拙な造形なのがミソ。ギロチンは色々な天使の顔が付いています。ウィグリッドの事件の時もずっと天使を狩っていたのでその時のでしょう。（小手川）

トーチャーアタックは基本的にボタン連打などの"肉体労働"系になっています。「次はどのボタンを押せば？」みたいな頭脳系は僕は苦手なので。やっぱりボタンをガンガン叩くと敵をブチのめす快感もひとしおですよね。（神谷）

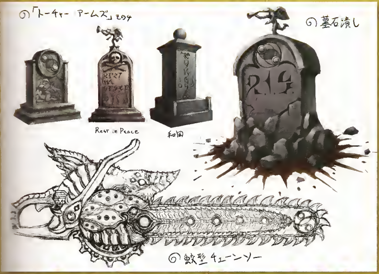
天使が鳥モチーフとなっているので実際あったトリカゴ型の拷問用具をそれの発展でミキサー型も考えましたが両方ベヨネッタがやることが無いのでボツに。万力はシマコがデザインしています。（小手川）


①「トーチャー・アームズ」その3
①ミキサー
①さらしカゴ
①万力


◎三角石馬
バラのムチがセット
◎グリードフィッシュ
丸のみ
◎「トーチャー・アームズ」
その2

タウン中に攻撃するタイプが欲しかったので墓石落としを。
に応じて大きさが変わります。最初は日本風の墓がランダ
る予定でしたが神谷Dの思いつきてコバビーチキラーの
になりました。チェーンソーは最近の定番ですが
く同しくデザインを捻って生物感のあるものに。（小手川）

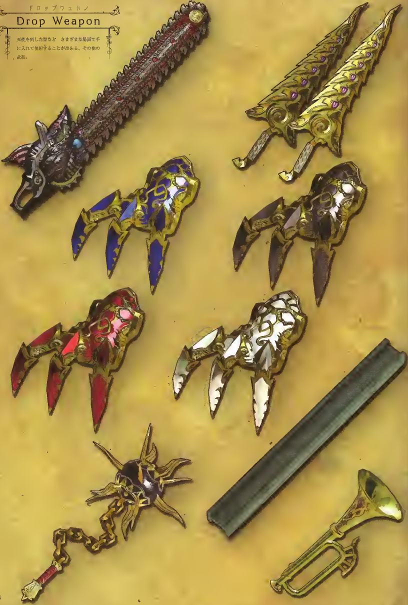
ゲーム中で見ると分かると思いますが、この三角木馬は生きています。ボツデザインの方は生物感があるタイプでした。魚（？）は設置型としてデザインしましたがボツに。食べたらリアクション見れませんからねえ。（小手川）

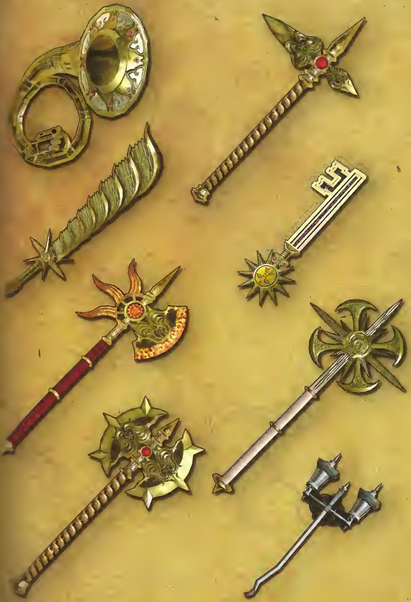

◎「トーチャー アームズ」その4
◎墓石潰し
R.I.P.
Rest in Peace
和風
◎鮫型チェーンソー

ドロップウェポン

Drop Weapon

天使を倒した際など　さまざまな場面で手に入れて使用することが出来る、その他の武器。

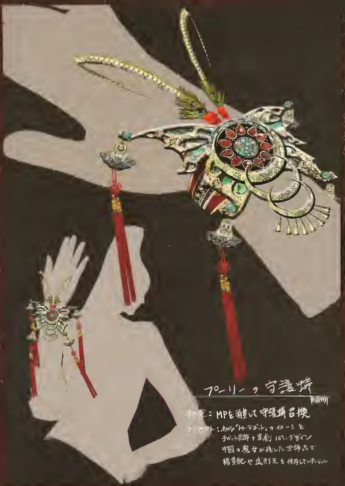




Chapter 5

魔界でも名高い伝説の魔女達が作り上げたという、強力な魔力を有している魔導器の装飾に、世界各国の意匠と『ベヨネッタ』の世界観を完璧に融合させることに成功している。執筆者の機知が詰まった設定画を紹介する。

ACCESSORIES

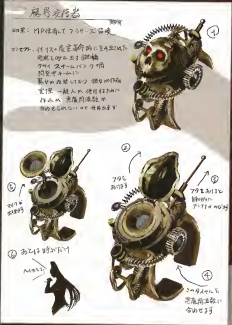

プーリーの守護蝶
効果：MPを消費して守護蝶召喚
コンセプト：オペラ「トゥーランドット」のイメージと
チベット装飾＋京劇 ぽいデザイン
中国の魔女が残した宝飾品で
楊貴妃や武則天も使用していたらしい

プーリーの守護蝶

Pulley's Butterfly

遥か昔、ラサの王妃に影武者として仕えた魔女『トゥーランドット』が作ったと伝えられる秘宝で、使用者に守護蝶の加護をもたらす。守護蝶は使用者の周りを舞うように飛び、使用者の身代わりとなって攻撃を受け、散っていく。

このアクセサリーは東洋風で、オペラ『トゥーランドット』をイメージしてデザインしました。（中村）

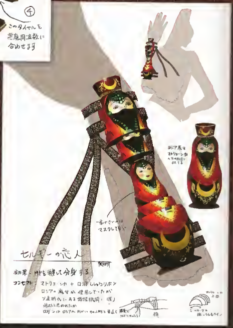

魔界交信器
Kenji
効果：MP使用して フラサーズ召喚
コンセプト．イギリスの産業革命時に生み出された
悪魔を呼び出す腕輪
クサイ スチームパンク调
開発中チームに
魔女が在籍しており 彼女が作成
実際 一般人が使用するために
作ったが 悪魔周波数が
合わせられないので使用出来ず
①
②
フタを あけます
③
フタをあけると 自動的に アンテナがのびます
④
このダイヤルを 悪魔周波数に 合わせます
⑤
マイクが 出て来ます
⑥ あとは呼ぶだけ
ヘイカモン！

魔界交信器

Infernal Communicator

悪名高き悪魔の慈善隊「リトルデビルズ」を呼び出すのに用いる、魔界との交信装置。使用者はこの魔導器を使って彼らと短期契約を結び、攻撃に使役することができる。

スチームパンク風の交信器は魔界と通信が可能のイギリス製。（中村）


一番小さいのは マスクしてない
ロシア風な マトリョーシカ
セルギーの恋人
Kenji
効果：MPを消費して分身する
コンセプト：マトリョーシカ＋ロシア しぼりリボン
ロシアの魔女が使用していたが
ソ連時代にある諜報機関に渡り
消えたと思われたが
橋
マトリョーシカ 上面

セルギーの恋人

Sergey's Lover

モスクワ公国の魔女"マトリョーナ"が作ったとされる魔導器で、使用者は主契約する悪魔の力を借りて、己の分身を生み出すことができる。"マトリョーナ"はこの秘宝を操り、争いの際にはひとりで数人分の戦果を上げたという。彼女の活躍は近代になって再評価され、民芸品「マトリョーシカ」のモデルとなった。

まさかマトリョーシカがアクセサリーになるとは私自身も驚きました。かのロシアの権力者もこのアクセサリーのパワーを使用していた模様です。（中村）

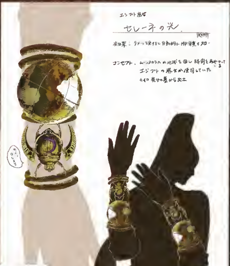
アクセサリーは非常に思い出深いアイテムです。当初はゲームにおける機能的な面しか考えていなかったのですが、中村がデザインする際に、世界各国に存在したであろう魔女を絡めた設定を考えてくれました。お陰でゲームの世界観はグッと広がりを持ちました。（神谷）

セレーネの光

Selene's Light

古代エジプトの魔女「クレオパトラ」が所有した古の魔導器。使用者が攻撃を受けると、魔力と引き換えにウィッチタイムを発動させる。魔導術の指導者として長けたクレオパトラが、ウィッチタイムをすぐ扱えない修行者のために作り上げたと言われる。

エジプトの魔女がつけていた時間を操るアクセサリー。使用している間はフンコロガシがカタカタ地球を回します。（中村）

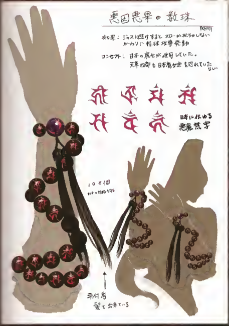


エジプト魔女

セレーネの光

効果：ダメージ受けると自動的にMP消費でスロー

コンセプト、フンコロガシが地球を回し時間をあやつってる
エジプトの魔女が使用していた
カイロ魔女の墓から出土


108個
108の煩悩を表す
卑弥呼
髪で出来ている

悪因悪果の数珠

効果：ジャスト避けするとスローが発動しない
かわりに特殊攻撃発動

コンセプト、日本の魔女が使用していた。
天草四郎も日本魔女を恐れていたらしい

日本に伝わる
悪魔梵字

悪因悪果の数珠

Evil Harvest Rosary

倭国の女王"卑弥呼"に仕えた魔女"悪果（あっか）"が用いた魔導器。使用者が身に迫る危険を回避した時、攻撃者に対して悪辣の魔法攻撃を行ってくれる。攻撃の面では高い効果を発揮するが、使用者の精神力を激しく消耗させるため、その力はウィッチタイムの発動と引き換えになる。

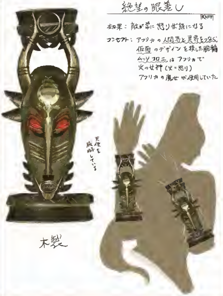
日本の数珠をモチーフにしたオタク的デザイン。（中村）

日本の有名な魔女と言えば…それがこのアクセサリーを作った魔女の設定の元ネタです。（神谷）

アフリカ魔女
絶望の眼差し
Ikemi

効果：敵が常に怒り状態になる

コンセプト：アフリカの人間界と異界をつなぐ仮面のデザインを模した腕輪
ムッツ コロニ は アフリカで火の女神（火＝怒り）
アフリカの魔女が使用していた

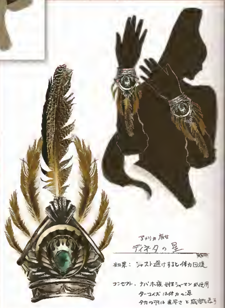


絶望の眼差し

Gaze of Despair

古くからアフリカに伝わる、混乱を司る女神"ムッツ・コロネ"の怨念を宿した呪いの篭手。それを身に着けることは天界への反逆を意味し、天界の住人の大いなる怒りを誘うと言われる。マリ帝国の魔女"カラバ"は、魔女狩りの際に人々が作り上げたこの篭手を強制的に身に着けさせられ、天使に惨殺されたという。

アフリカは木の彫り物が盛んで、デザインもかなりイカしているので取り入れました。（中村）



アメリカ魔女
ディネタの星
Ikemi

効果：ジャスト避けすると体力回復

コンセプト、ナバホ族 女性シャーマンが使用
ターコイズは体力の源
タカの羽は素早さと威嚇を表す

ディネタの星

Star of Dinéta

アメリカはナバホ族に語り継がれる伝説の魔女"イエナルドゥーシ"が作り上げた魔導器。敵に対して挑発行為を行うことで、使用者に体力回復の効果をもたらす。魔力の源泉としてあしらわれたターコイズは、今もナバホ族のお守りとして崇められている。

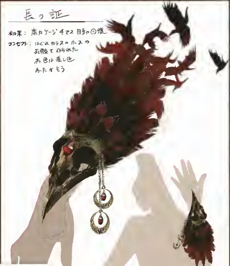
アメリカのナバホ族のブレスレットのデザインを取り入れました。（中村）

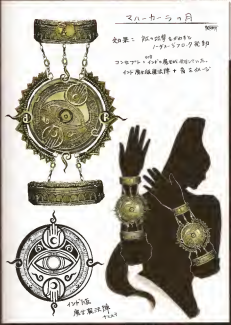
長の証

Eternal Testimony

アンブラの魔女一族の長にのみ着用が許された、力と地位の象徴とも言える秘宝。「魔女王」と恐れられた古代の魔女"アイゼン"が作ったと言われ、腕にはめるだけで、魔力の回復を促す効力を発揮する。不気味なカラスの頭蓋骨は、"アイゼン"が身を変えた姿とも伝えられ、力なき所有者には然るべき制裁が下されるという。

魔女の使い魔であるカラスの骨で作成されたアクセサリー。カラスの中でもボスガラスで、羽も赤みを帯びています。（中村）


長の証
効果：魔力ゲージ4マス 自動回復
コンセプト：はぐれカラスのボスの
死骸で作られた
赤色は差し色
あたかそう

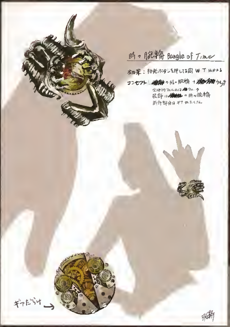

マハーカーラの月
Kumi
効果：敵の攻撃をかわすと
ノーダメージブロック発動
コンセプト：その昔 インドの魔女が使用していた。
インド魔女版魔法陣 + 盾をイメージ
インド版
魔女魔法陣
ナスエ

マハーカーラの月

Moon of Mahaa-Kalaa

インドの破壊神"シヴァ"の祝福を受けた[illegible]ヴィジャヤナガル朝に仕えた魔女"ヤクシー"が作ったと伝えられ、敵の攻撃を弾き返す力を持つ。如何に強力な攻撃であっても無効化するため、これを使いこなした"ヤクシー"は無敵の魔女と謳われた。

インドをイメージしたアクセサリーで、魔法陣もインド仕様です。（中村）


時ノ腕輪 Bangle of Time
効果：挑発ボタンを押してる間 W T がかかる
コンセプト：[redacted]の時の腕輪 + [redacted]ウォッチ
全体的フォルムは[redacted]ウォッチ
装飾は[redacted]の時の腕輪
断面部分はギアがたくさん
ギアだらけ

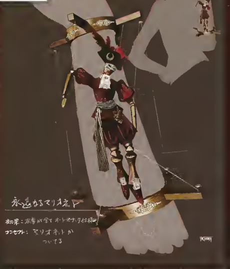
時の腕輪

Bracelet of Time

古の悪魔騎士と契約を結んで、魔界の侵略軍に立ち向かった孤高の魔女"エヴァ"が作り上げた魔導器。これを身に着けた者は、魔導師の真髄ともいえるウィッチタイムを、自在に操ることができるようになるという。

これは神谷Dからの要望で、わかる人にはわかるデザインです。私からは怖くて語れません。（中村）

これは知る人ぞ知るアレやアレが元ネタです。（神谷）

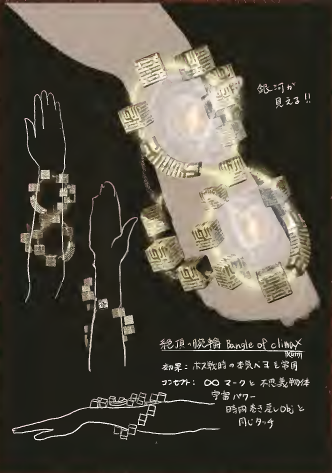

永遠なるマリオネット
効果：攻撃が全てオートマティック仕様
コンセプト：マリオネットがついてる

永遠なるマリオネット

Immortal Marionette

その無慈悲な戦い方から「ブラッディ・マリー」の異名で恐れられた魔女"マリー"が作った腕飾り。戦うことを得意とした"マリー"の技は、まるで流れる川のように淀みなく繰り出されたと言われ、この魔導器を身に着ける者は彼女に操られるかの如く、その熟練した技術を用いて戦うことができるという。

実際のゲームでは腕ではなく、腰につける仕様になっています。（中村）


銀河が
見える!!
絶頂の腕輪 Bangle of climax
IKumi
効果：ボス戦時の本気ベヨを常用
コンセプト：∞マークと不思議物体
宇宙パワー
時間巻き戻しObjと
同じタッチ

絶頂の腕飾り

Climax Brace

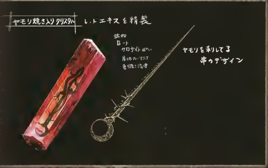
身に着ける者の力を絶頂へと導く、神秘の秘宝。いつ、何処で、どうやって作られたのかなど全てが謎に包まれており、別宇宙からやってきた物とも伝えられる。その強大な力のために、神や悪魔にさえ畏怖されており、如何なる争いにおいてもこの腕飾りの使用を禁ずるという、暗黙の了解があるという。

ギャラクシーをイメージする時の砂時計と一緒のデザイン。（中村）

Chapter 6

ベヨネッタの代名詞のひとつである「ロリポップ」を見ればわかるように、数多の作品と異なり、アイテムひとつひとつにも工夫を凝らしている。そんな『ベヨネッタ』への、制作者たちの想いが伝わる資料を紹介する。

ITEMS


ヤモリ焼き入りクリスタル
レッドエキスを精製
鉱物
ロート
クロサイト ぽい
産地ルーマニア
柔軟さ消滅
ヤモリを刺してる
串のデザイン

イモリの黒焼き

Baked Gecko

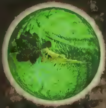
鉱石で保存処理された、魔女の調合素材のひとつ。「守り」を司るエキスを精製できるが、単品では意味を成さない。

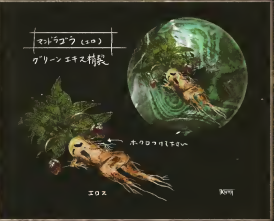
マンドラゴラの根

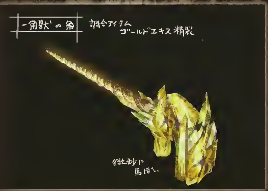
Mandragora Root

鉱石で保存処理された、魔女の調合素材のひとつ。「生命」を司るエキスを精製できるが、単品では意味を成さない。

魔女の使用していた呪術道具であるモチーフを鉱物に落としました。マンドラゴラの根は何故かセクシーポーズを決めていますが、案の定これも神谷Dのネタです。(中村)




マンドラゴラ（エロ）
グリーン エキス精製
ホクロつけて下さい
エロス
Kami


一角獣の角
調合アイテム
ゴールドエキス 精製
微妙に
馬ぽく

一角獣の角

Unicorn Horn

鉱石で保存処理された、魔女の調合素材のひとつ。「攻撃」を司るエキスを精製できるが、単品では意味を成さない。

パープルバタフライ

Purple Butterfly

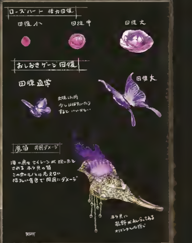
魔力が結晶化して蝶の形を成した宝石。手にしたその場で魔力を回復する。

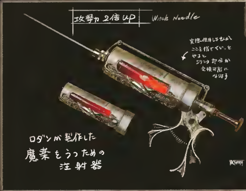
魔笛

Magic Flute

海の怪物セイレーンが吹いたとされる笛。霊的な高周波を発し、周囲の天使に大きなダメージを与える。

ベヨのアイテムは女性的なものが多く、回復アイテムなどにもそれを反映させています。［魔笛］というアイテム名はもちろんモーツァルトの楽曲から。吹くと『夜の女王』の有名な高音ソプラノのような音が出るはずです。（中村）


ローズハート 体力回復
回復小
回復中
回復大
おしおきゲージ回復
回復通常
出現した時 少しはばたいたりすると いいかも…
回復大
魔笛 周囲ダメージ
海の魔女セイレーンが吹いたとされるホラ貝の笛 この世のモノとは思えない 恐ろしい音色で周囲にダメージ
ホラ貝に装飾があしらってある オリエンタルな感じ


攻撃力 2倍 UP
Witch Needle
実際使用しませんが ここを指でくいっとやると シリンダ部分が交換可能になります
ロダンが製作した 魔素をうつための 注射器

レッドホットショット

Red Hot Shot

魔女を死の淵から救う、奇跡の霊薬。力尽きた瞬間、自動的に作用する。

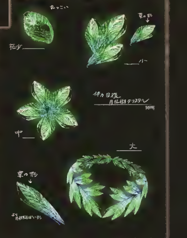
レッドホットジュースは注射器で体に取り込むデザインです。このころ、某ゲームの女の子が注射器を持っている図がカッコよくてそれからイメージが来ています。（中村）

グリーンローレル

Green Laurel

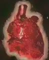
生命力が結晶化して月桂樹の形を成した宝石。手にしたその場で体力を回復する。

グリーンローレルは薄い鉱物の中にローレルの液体が入ったイメージでデザイン。ローレルはどんな味なんでしょうか・とてもまずそうです（中村）



ウィッチハートのかけら
Broken Witch Heart

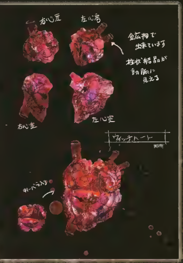
「魔女の心臓」のかけら。四つ集まれば、体力の上限を上昇させる効力を発揮する。



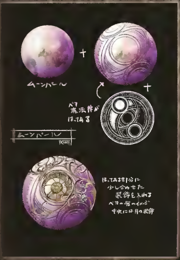
ウィッチハート
Witch Heart

魂を奪われ地獄に落ちた魔女の生命力が結晶化したもの。持つ者の体力の上限を上昇させる効力を持つ。

心臓のような鉱物でというオーダーでデザインしていたのですが、四つに分けたいという仕様変更になり、企画の山田さんが「右心房、左心房とか…」という小ネタを出し、それをそのまま反映しました。(中村)


右心房
左心房
鉱物で出来ています
柱状結晶が動脈に見える
右心室
左心室
ウィッチハート
ギーバラ入り

ブルーウィッチハート
Blue Witch Heart


ムーンパール
ベヨ魔法陣がほってある
ムーンパール
ほってある部分に少し合わせた装飾を入れる
ベヨの髪のイメージ
中央には月の装飾

ムーンパールのかけら
Broken Moon Pearl

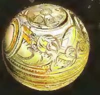
「ムーンパール」のかけら。ふたつ集まれば、魔力の上限を上昇させる効力を発揮する。

ムーンパール
Moon Pearl

魔女の力の源である月の力を秘めた宝石。魔力の上限を上昇させる効果を持つ。

真珠を月に見立てて、金の装飾をプラスしました。(中村)

ゴールドムーンパール
Gold Moon Pearl



ロリポップ グリーンハーブ

Green Herb Lollipop

メガロリポップ グリーンハーブ

Mega Green Herb Lollipop

治癒作用のあるエキスを配合した、体力を回復するキャンディ。

ロリポップ ブラディローズ

Bloody Rose Lollipop

メガロリポップ ブラディローズ

Mega Bloody Rose Lollipop

精力増強作用のあるエキスを配合した、攻撃力を上昇させるキャンディ。

ロリポップ パープルマジック

Purple Magic Lollipop

メガロリポップ パープルマジック

Mega Purple Magic Lollipop

覚醒作用のあるエキスを配合した、魔力を回復するキャンディ。

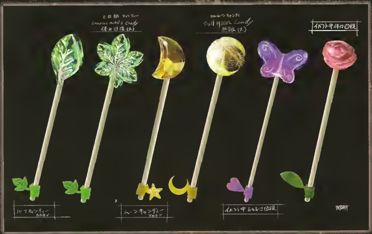
ロリポップ イエロームーン

Yellow Moon Lollipop

メガロリポップ イエロームーン

Mega Yellow Moon Lollipop

服用者を魔法障壁で包む効果のある、服用者を無敵の盾で守るキャンディ。



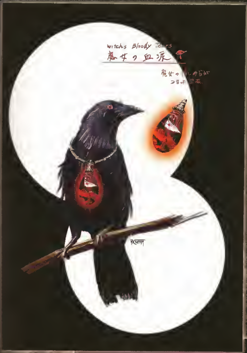
月桂樹 キャンディー
Laurus nobil's Candy
体力回復(大)
フルムーンキャンディ
Full Moon Candy
無敵(大)
イベント中体力回復
ハーブキャンディー
ムーンキャンディー
イベント中 あしらさ回復

ロリポップは一見おいしそうに見えますが、どれもこれも主原料はクスリになるハーブや草ですのでそんなにおいしくはないと思います。（中村）

「ベヨネッタにアメを持たせたい」という案はアクション監督の下村さんによるものです。下村さんはアクション面だけでなく、登場キャラの性格付けでも頼まれなる手腕を振るってくれ、数々の名場面が生まれました。（神谷）

魔女の血涙

Umbran Tears of Blood

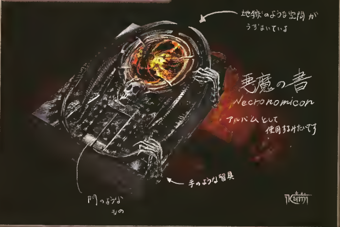

witchs Bloody Tears
魔女の血涙
魔女の　しみが
つまった　涙
IKUMI

魔女狩りが行われ、魔女が流した悲しみや憎しみの血の涙が結晶化し宝石になり、魔女の使い魔であるカラスに託したという設定です。（中村）

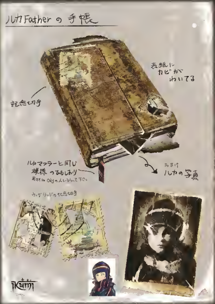
当初から「はぐれ玉」的なアイテムを入れようと考えていたんですが、それを「カラスに絡めたい」と言い出したのが中村です。ゲーム中、捕まえようとすると逃げるカラスがいますが、スタッフから「あんな意地悪なのいらない」と言われました。でも押し通しました（笑）。（神谷）

魔界獣記

Infernal Demons


地獄のような空間が
うずまいている
悪魔の書
Necronomicon
アルバムとして
使用するみたいです
手のような留具
門のような
もの
IKUMI

を恐ろしい地獄の門
ージした装丁。（中村）


ルカFatherの手帳
表紙にカビがわいてる
記念切手
ルカマフラーと同じ模様のひもしおり
素材はObjの人にもらって下さい
おまけ
ルカの写真
ウィグリッドの記念切手
Ikumi

アントニオの手記
Antonio's Notes

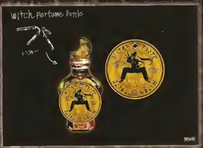
ルカのお父さんアントニオの手記はベヨの世界を知るための重要なものです。過去に訪れたヴィグリッドの切手や愛する息子の写真が入れてあったり…。ルカの幼少の写真はかなりこだわりを入れて描きました。（中村）

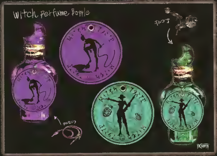
アントニオ（通称トニー）レッドグレイヴは、スゴ腕のジャーナリストとして裏社会にもその名を轟かせていたはずです。そして彼をリスペクトする者もいたはず。彼亡き後、彼への敬意を込めてその名を借りた者もいたかも知れません。（神谷）

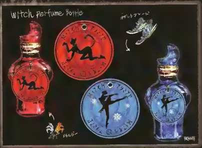
魔女のたしなみ
Umbran Elegance

貴重な香料を配合して作られた魔女専用の香水。それぞれの武器にマッチした衣装を演出してくれる。

アイヤー、トンファーといったらカンフーで決定！ ラベルのシルエットも中国娘でデザインしたあるよ。（中村）




Witch Perfume Bottle
キルゴア
クルセドラ
Ikumi


Witch Perfume Bottle
オデットブレード
ドゥルガー
Ikumi

香水のラベルデザインはロダンの手作りだという裏設定があります。各武器に合わせたイメージで作成しました。クルセドラはSM女王様、キルゴアはまんまですね（笑）。（中村）

ドゥルガーは爪なのでセクシー猫女、オデットは白鳥の湖のイメージ。でも、ベヨネッタはどちらかというとオディールですよね。（中村）

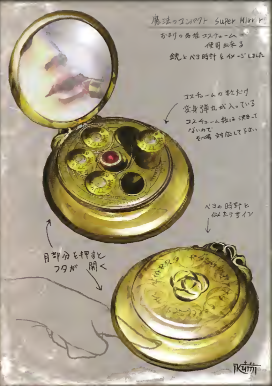
スーパーミラー

Super Mirror

使用することで、エレガントな着物「香撫菊小町」など様々な衣装に変身することができるコンパクト。

かの歴代の魔女っ娘アニメでは多々コンパクトで変身するというネタがありますが、ベヨもりっぱな魔女っ娘ですので、コンパクトを使用します。Moon Witchpower make up!（中村）

魔女はコンパクトで変身するものです。だから名称もコレなのです。（神谷）



魔法のコンパクト Super Mirror

おまけの各種コスチュームへ
使用出来る
銃とベヨ時計をイメージしました

コスチュームの数だけ
変身弾丸が入っている
コスチューム数は決まってないので
その場対応して下さい

ベヨの時計と
似たデザイン

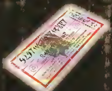
月部分を押すと
フタが
開く

Ikumi

プラチナチケット

Platinum Ticket

堕天使・ロダンが天使の力を取り戻すために必要なヘイロウの数が、そのまま値段になったプラチナ製のプレート。そのヘイロウをロダンに支払うと……。



クチュールバレット

Couture Bullet

見た目は口紅だが、これを塗ることで、さまざまな衣装に変身することができる。

アーケードバレット

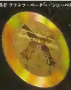
Arcade Bullet

「エンジェルアタック」を遊ぶための弾丸。一個で三発分撃つことができる。お楽しみは、戦いの後で……。

軍隊行進曲

Trois Marches Militaires

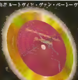
（作曲者 フランツ・ペーター・シューベルト）



月光

Quasi una Fantasia

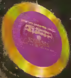
（作曲者 ルートヴィヒ・ヴァン・ベートーヴェン）



幻想即興曲

Fantaisie-Impromptu

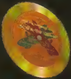
（作曲者 ルートヴィヒ・ヴァン・ベートーヴェン）



２台のピアノのためのソナタ

Sonate in D K. 448

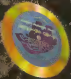
（作曲者 ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルト）



スケーターズ・ワルツ

Les Patineurs Waltz op.183

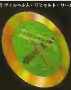
（作曲者 エミール・ワルトトイフェル）



ワルキューレの騎行

Walkurenritt

（作曲者 ヴィルヘルム・リヒャルト・ワーグナー）



ハレルヤ

Messiah, HWV. 56

（作曲者 ゲオルク・フリードリヒ・ヘンデル）

火星

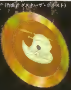
Mars, the Bringer of War

（作曲者 グスターヴ・ホルスト）

木星

Jupiter, the Bringer of Jollity

（作曲者 グスターヴ・ホルスト）

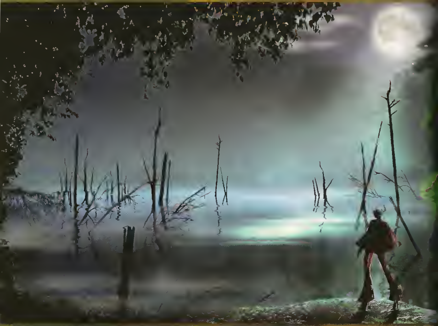


Chapter 7

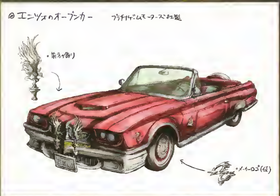
『ベヨネッタ』を唯一無二の作品たらしめているのは、虚構を感じさせないその優れた世界観。そこで紡ぎだされる物語が大きな役割を果たしている。これからあなたが目にするものは物語の「根幹」であり、その絵一枚から世界が無限に広がっていくことがわかるはずだ。その記録をすべて紹介する。

CONCEPT ARTS

Concept Arts

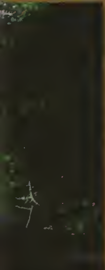


ベヨネッタの棺桶が沈んでいる森のイメージで、ルカのお父さんが亡くなった場所でもあります。月明かりが湖面を照らしている下にきっと棺桶があるのです。（中村）

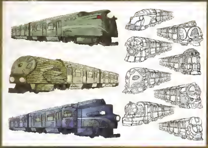

◎エンツォのオープンカー
プラチナゲームモータース社製
・前方の飾り
・メーカーロゴ(仮)

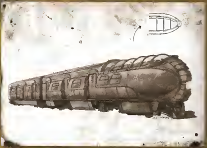
エンツォは新車を買うたびに破壊される運命な車なんです。これは鈴木さんという背景デザイナーさんが描いたものです。エンツォの成金のような感じが車にも表現されています。（中村）

橋桁の作りが丈夫で[illegible]の[illegible]がくれにならなくて良かったです。後ろにいるイバー[illegible]方のお父さん。（中村）



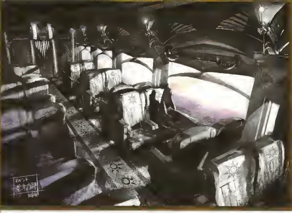
[illegible]の天井にすることで、ライティングに色味を出す方向でデザインを[illegible]ました。（中村）





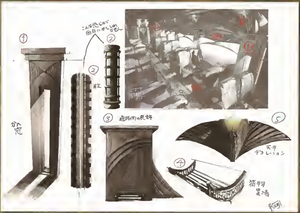
【左】電車の案は鈴木さんがたくさん出していました。どれもイカツイデザインで面白いです。（中村）

【右】実際ゲームに出ているのは、[illegible]の白カラーになった電車です。（中村）

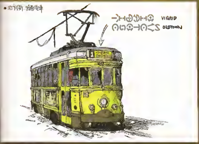

イベント
電車内部
Kumi

「ヴィグリッド急行殺人事件」というわけで、ヴィグリッドの列車の内部の一コマです。（中村）

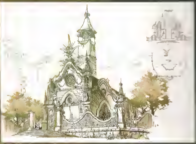
駅の広場を過ぎたところにある車両の内部は太陽の差し込む方に、太陽の窓、影になる方に月の窓を配置しました。パリーン！と窓を破って敵が登場しましたね（中村）



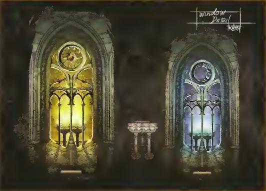
電車内部はアールデコをベースにしました。アールデコが好きなので（中村）



これも鈴木さんのデザインです。暴走する路面電車ほど怖いものはないです。（中村）

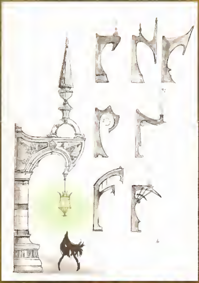


街の海沿いにある教会。メキシコの建築のラインが好きなので、随所にうまく取り入れたりしています。（中村）

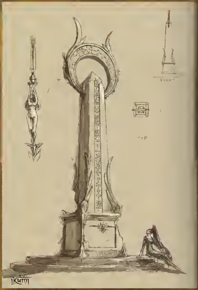


ヴィグリッドは昔、賢者と魔女が共存していた街というコンセプトなので、街の至るところに歴史物が残されています。その一部がこの窓の装飾で賢者の太陽、魔女の月の細工がされています。（中村）

柱のデザインをすると、その場所全体の背景のネタも浮かんできます。（中村）

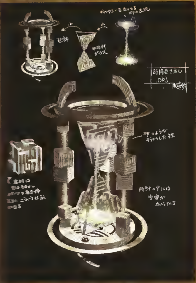


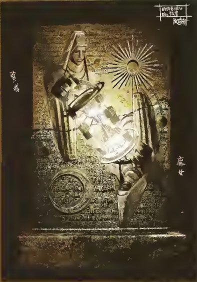
シンプルな形ほど壮厳さが出るので、賢者のイメージにピッタリと考えたデザインです。（中村）



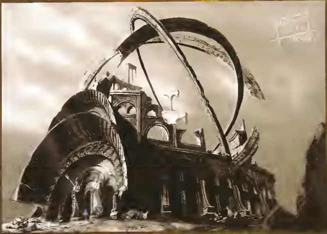
実は結構ネタを盛り込んだポスター達。良く見るとスタッフの名前で構成されたオペラポスターもあります。（中村）

「ギャラクシー的な時計で！」という神谷さんのオーダーで砂の中をギャラクシーにしてデザインしたら、こんなのが生まれました。ギャラクシー！（中村）

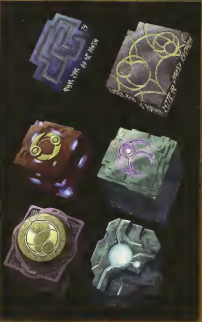

ギャラクシーを思わせる砂の表現
装飾
砂時計ガラス
時間巻き戻し
.obj
砂のようなキラキラした柱
『素材は
細かい
パーツの集合体
こういう形に
なる
時計の中には
宇宙が
広がっている



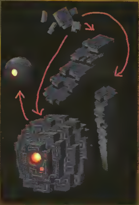
砂時計を固定しておく台座は、サグラダ・ファミリアの受難の門の様式を意識しました。（中村）



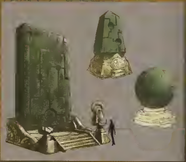
シルエットと迫力を第一に考えデザインしました。建築的にはありえない構造のものもデザインできるのが、神谷さんと仕事してて楽しい部分です。（中村）



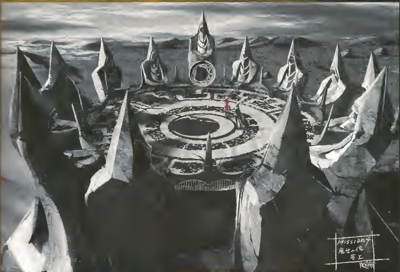
色々な場所に設置されている、古代の魔法装置のアイディアスケッチ。右下の物が採用になり、総じて深緑の大理石になることに。（小手川）



ブロック状の魔法装置が組みかえで色々な形に変形。足場になったり障害になったりするという形になりました。そしてこれが変形してゴーレムに。（小手川）

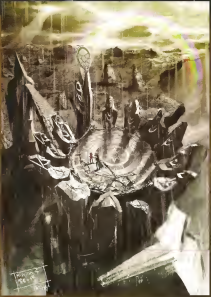


各地に置いてある、わかりやすい仕掛けの目印として、共通の物体をデザイン。オベリスクや球状の物も考えたのですが、叩きやすさと障害として使うことも考え板状に。（小手川）



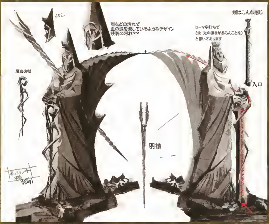
魔女の像も同じく円卓の魔女の冠です。魔女の頭巾のデザインは最初、先端が折れ曲がったデザインでしたが、神谷Dの「とんがらせよう！」という意見でソリッドにとんがらせたら、不気味で良い感じになりました。良く拡大してみると、実はベヨとジャンヌがじゃんけんしてます。どっちが勝ったかは秘密です。デザインをフィニッシュする上で余裕があるといらないネタを入れようとするのが私の生きがいでもあります。（中村）

2stの渓谷の全景の初期段階です。割れた大地は魔女と賢者の関係性も含んだデザインです。（中村）



賢者の像の頭の上は、円卓を囲む賢者を冠に見立てて構成されています。（中村）

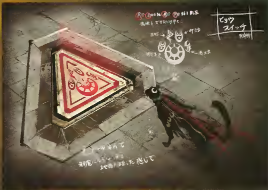
魔女側と賢者側にウ[illegible]ドの[illegible]にもあったモニュメントのデカイverを設置して特別な場所だったという事を足しました。（中村）


SIDE
雨などの汚れで
血の涙を流しているようなデザイン
鉄製の汚れ??
剣はこんな感じ
ローマ字打ちで
（汝 光の導きがあらんことを）
と書いてあります
魔女の杖
入口
羽槍
Ikumi

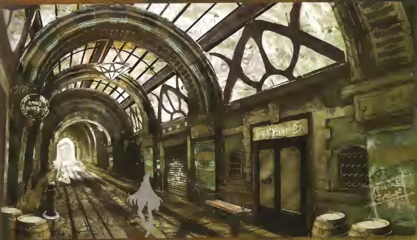
賢者と魔女の像は羽の部分が橋になっているとんでも橋です。魔女の像の方は胸に槍がささってますが、これは元々刺さってたわけではなく、賢者側の暴挙行為により刺された槍です。神の鉄槌みたいな感じで、こちらの橋は世界遺産に登録を申請している最中です。（中村）

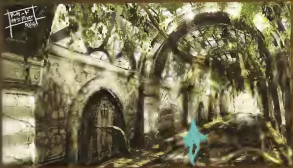
これは鈴木さんがデザインした、魔女の修練所、過去のベヨとジャンヌが決闘した場所で、至るところに月のデザインがされています。ここで流れるエキゾチックな戦闘曲はたまりません。（中村）

ヒョウの姿で踏むスイッチは、「悪魔文字で魔界マークを入れよう！」と神谷Dの発注です。まさか自分が魔法文字をデザインするとは思いませんでした。（中村）

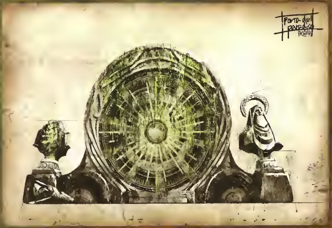

AS SOON AS POSSIBLE
できるだけ早く
ヒョウ
スイッチ
地面に　った感じで

ビラブドが湧きまくるアーケードステージは昔ヴィグリッドに来る観光客目当てのアーケード街でしたが、廃墟になってしまったようです。（中村）



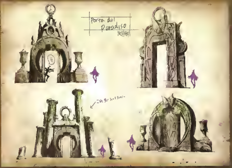


植物などが茂り壁も西洋へデザイン変化します。実際のゲーム画面ではもっと植物寄りのデザインに素敵に表現されていました。（中村）

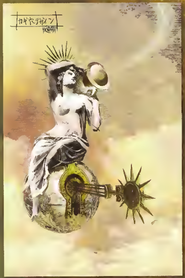


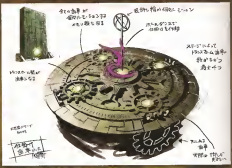
円も単純な形ですが、不思議に満ち溢れています。円のモチーフとして記号的になり分かり易いデザインです。（中村）

円のデザインは色々考えました。円を取り入れたデザインが段々固まっていきました。（中村）



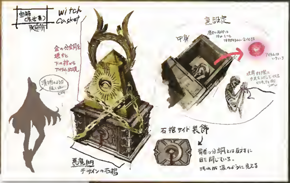
鍵をかかえた女性像は私がもっとも好きなポーズなので、その鍵から足場を出現させれないか？と考えました。（中村）

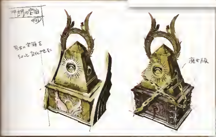



全ての歯車が個々にモーションする
メモリ盤も回る
装飾し輪が個々にモーション
ポールダンスで仕掛けを作動
ステージによってトランスフォーム歯車の数がちがう 最大4つ
トランスホーム壁が歯車になる
大悪魔パワーで動かす
仕掛け歯車ボス
Ikumi
下にある歯車
実際は少ししか見えない

これは私の勘違いから生まれた代物で、受注内容は「歯車のデザイン」だったんですが、大それたデザインにしてしまい、それがそのまま通ってしまいました。ベヨのポールダンスが見たかっただけなんですが……。（中村）

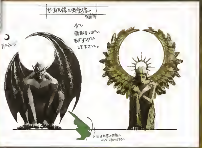
宝箱の中身は魔女の遺体が入っていますが、時が経っているので宝石などに変化しています。（中村）


宝箱（魔女棺）
Witch Casket
金の分銅を壊すと下の棺からアイテム出現
悪魔的デザインの石棺
裏設定
中身
魔女の死体は時がたつと特別アイテムに変化する
アイテムはいろいろ
石棺サイド装飾
賢者の分銅とは反対に目を閉じている。
汚れが涙のように見える

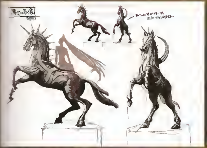

魔界の宝箱
聖女の宝箱をちょっと変化させた
魔女版

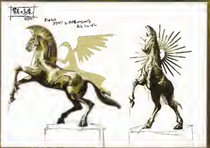
ベヨの世界での銅像などのデザインは、金で彫刻された像にしています。これは大した意味はなく、その方が私が好きだからという理由です。（中村）

宝箱は魔女のお墓でもあるので、石棺風にしています。（中村）

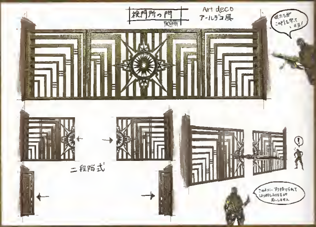

ガーゴイル像と天使像
月のイメージ
少し面取りっぽいモデリングにして下さい。

この馬の像に乗って竜巻の中を飛ぶ予定でしたが、普通に背景の装飾になっていました（笑）。（中村）

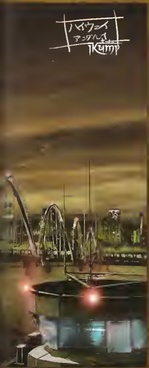


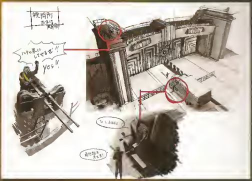


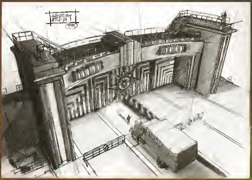
[illegible]の橋の支え部分をバイクで走れるというネタを出し、シームレスなデザインにしています。(中村)


検門所の門
Kim
Art deco
アールデコ風
僕たちがこの門を守ってます!
二段階式
このようにすり抜けられて
[illegible]
[illegible]

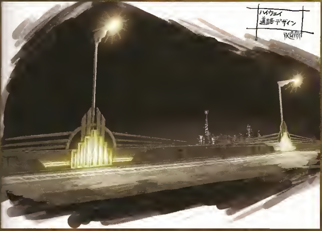
ゲートの門にも[illegible]はお客様で[illegible]ういう部分にもこだわりそうだなと思ってデザインしています。(中村)


ハイウェイ
アングル1
Ikumi

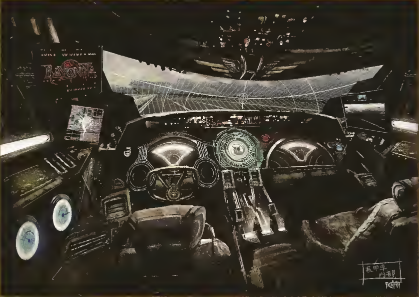

検問所
おまけ
Ikumi
ハチの巣にしてやるぜ!!
yes!!
よし通れよ
通行証を見せろ



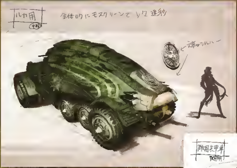
ゲートデザインにもアールデコを入れています。（中村）


ハイウェイ
道路デザイン
Ikumi

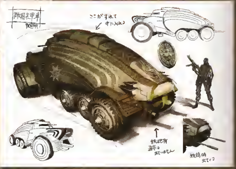
ハイウェイのデザインはアールデコにしようと決めたので、ハイウェイの側道もデザインを入れました。（中村）



装甲車の内部はアナログとデジタルの間のようなイメージにしました。ナビなどの画面が後付けデザインなのはそのためです。ナイトライダーなんかのイメージもありました。（中村）


ルカ用
中村
全体的にモスグリーンで ソフ迷彩
←薄めなシルバー

ルカが乗る方の装甲車は迷彩で特別仕様です。（中村）

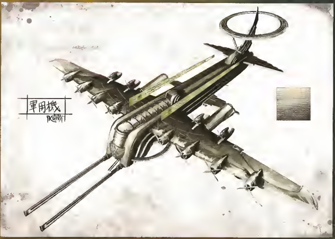

敵用装甲車
Kami
ここがずれて
中に入れる
銃砲身
通常は
出ていません
機関銃
出てくる

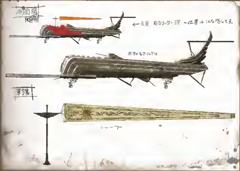
アールデコのラインを取り入れた丸っぽいデザイン。あまり機能美は考えていません。パッと見の印象でデザインしました。（中村）

こんなパーツつけてたら飛ばないという意見など気にせずデザインしました。後ろの尾翼に熾天使のモチーフであるワッカの装置がついていますが、これは機体が察知されないようにするためのパーツです。先端にはとても邪魔そうな長いレーダーをつけています。飛んでたらすぐにイザヴェルの軍用機だなとわかるデザインでもちろんアールデコ様式です。（中村）

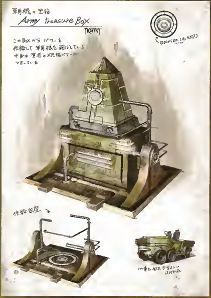
* * *

当初は、この飛行機ステージは巨大な客船の予定でした。イベントでマストを駆け下りながら戦闘を行う演出を予定していたのですが、ステージが飛行機に変わった時に「マストどうしよう」と…。それを中村が上手く旗の掲揚ポールにアレンジしてくれました。（神谷）




側面図
Kumi
←主翼 前方リング・旗 の位置はこんな感じです。
ボディもアールデコ
軍旗
シャープ

高周波レーダー モスキート
とても高い探知精度を持つレーダー
軍用機パーツ
Kumi
①
④
②
③
① 胴体上部 機関砲
② 胴体下部 速射砲
③ 側面旋回機銃
④ 機首銃座
胴体下と下部前方からカバーし
機体と一体化させる
リング装置
インビンシブルリング


軍用機の宝箱
Army treasure Box
Ikumi
このBoxから パワーを
供給して 軍用機を 飛ばしている
中身は 賢者の 不思議パワーが
つまっている
回ってる部分
供給台座
この車と 似たデザインに

軍用機内部の宝箱のデザインは、メカニックです。実は軍用機は魔女の遺体のパワーを借りて飛んでいるという裏設定もあります。（中村）

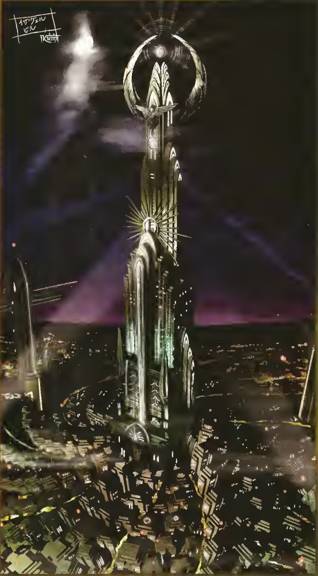
水没していく軍用機内部のイメージを描いたものです。セレッサもこの状況を一人で良く耐えたと思います。（中村）

【左】ロケットにもアールコの装飾を入れてしまうバルドルは恐ろしいです。（中村）

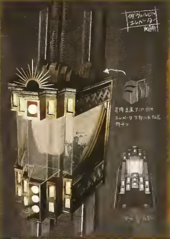
* * *

シューティングステージで"自機"にもなるミサイルですが、初期のシナリオでは戦闘機に乗り込んで島へ向かう予定でした。色んな都合でそれがナシになった時に、『じゃあもうミサイルに乗って行けばいいじゃん」ということになったのです。何事もノリです。（神谷）

【右】ロケットの後部デザインは太陽がモチーフになっています。（中村）

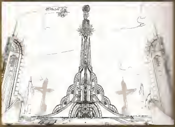


イザヴェルビルは世界一高いビルという設定です。ですので、ブルジュドバイより高いです。実際の背景モデルは5キロメートルくらいあると、製作してくれた白井というスタッフが嘆いていました。（中村）

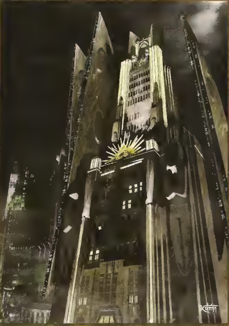

イザヴェルビル
エレベータ
エレベータ 下部にも推進

イザウェルビルのデザインを考える過程で生まれたボツデザインです。SFになったり、ファンタジーになったり、よくわからなくなった思い出があります。（中村）

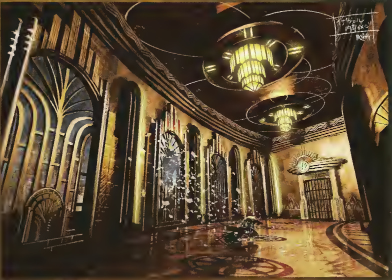
エレベーターもビルの内部に合わせたデザインです。（中村）



イザヴェルビル
上から見た図

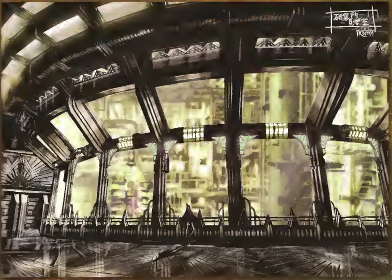


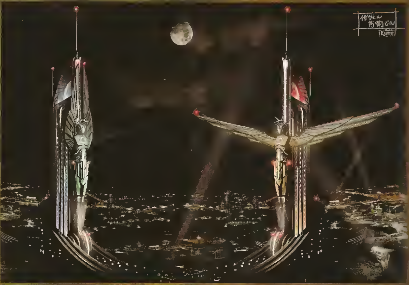
イザヴェルビルを最初考えていて、マンハッタンっぽいイメージかなあと想像していました。まだ模索していた時期のデザインです。（中村）


ナザウェル
内部イメージ
Ikumi

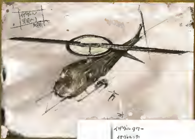
ビルの内部のイメージはすごく悩みました。煌びやかな黄金の世界とアールデコの持つ未来的なイメージ。（中村）

研究所が見える廊下は一気にメタリックに変化します。そうすることで単調なビルの構造を見栄えでフォローできると思いデザインしました。（中村）



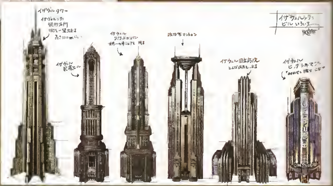


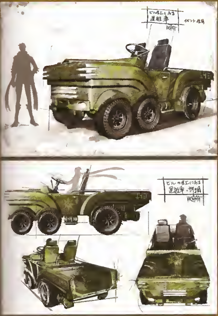
イザヴェルビルの周りには、合計四基の防衛ビルなるものが建っています。大きなアールデコの彫刻をつけた二体の天使がビルを守っているイメージにしたかったためです。通常時は羽は閉じていますが、非常時になると羽を広げ、臨戦態勢に入ります。（中村）



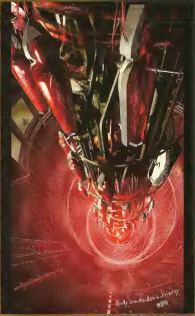
イザヴェルのヘリにも、軍用機と同じくリングをつけました。（中村）

イザヴェルシティの色々なビルのデザインです。マンハッタンの建築などを参考にしています。（中村）

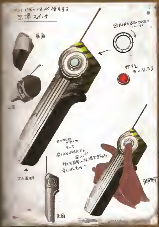

イザヴェルシティ
ビル いろいろ
イザヴェルタワー
イザヴェルシティ
観光名所
街を一望出来る
高さ1000mくらい
イザヴェル
製薬ビル
イザヴェル
リミテッドカンパニー
世界一の本社ビルで 誇る
政治家マンション
イザヴェル国立病院
どんな病気も治る
イザヴェル
ビック シネマ [illegible]


ビル屋上にある
運搬車
イベント使用
IKumi
ビルの屋上にある
運搬車の詳細
IKumi

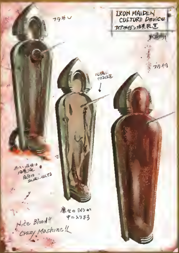
[illegible]とセレッサが爆死する予定だった車のデザイン。[illegible]でコンパクトにまとめました。（中村）



研究所にある気味の悪い装置は、魔女の体からパワーを吸い取るための装置です。遺体になってもパワーが出続ける限り、永遠に休む事の出来ない悲しい魔女達。残酷ですね。（中村）

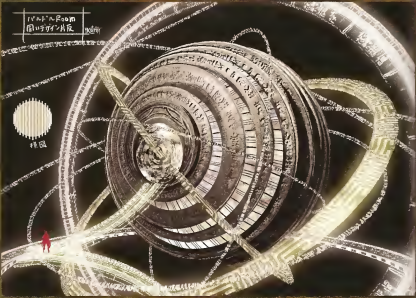

イベントでジャンヌが使用する
起爆スイッチ
底面
回りながら表示されるゲージ
押すと赤くなったり
さりげないデザイン
そして
滑り止め付いたから
安心!!
握っても勝手に起爆できちゃう
すぐれもの!!
ゴム素材
正面
IKumi

[illegible]するためのスイッチは、握りやすく手にフィットする[illegible]らない設定まで考えてまじめにデザインしました。（中村）


IRON MAIDEN
CULTURE Device
アイアンメイデン培養装置
IKumi
フタ付
フタ付
心臓にささる位置
赤い液体は
培養液
魔女の
血液に似てる
魔女のミイラが
中に入ります
Nice Blood!!
Crazy Machine!!

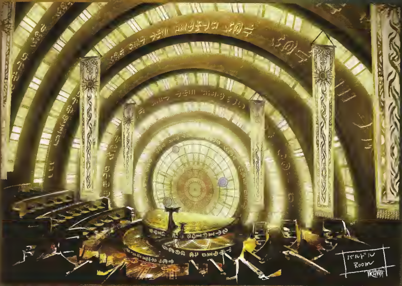
魔女と関連のある、拷問器具アイアンメイデンのデザインを装置に入れました。描いてたときは「うわ、ダサい！」と思ってましたが、神谷DのOKがすぐに出ました。突き出ている杭は魔女の心臓を狙った位置にあります。（中村）

オーバーテクノロジーエリアは何枚か試作ラフをあげましたが、最終的には不思議パワー全開の空間になり、絵で表現するには限界があったので3D上で雰囲気を掴んでいく[illegible]になりました。（中村）

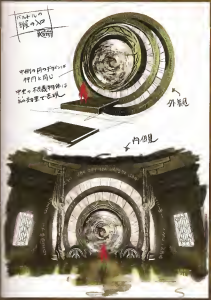

バルドルRoom
丸いデザイン版
Kami
横図

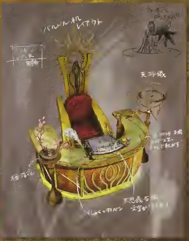
バルドルの部屋はずっと丸くしようと考えていました。それに無数のリングを合わせる事で、不思議で神々しいデザインにしました。（中村）

シナリオ上では、バルドルの部屋の詳細はまだ固まっておらず、ビル最上階の展望室としか決まっていませんでした。それが制作現場のアイディアを取り入れていくうちに球状の外観＋オペラハウスのようなホールになり……イベントのカメラやモーションをこの部屋に合わせてアレンジするのに苦労しました。……津田くんが。（神谷）



バルドルの迫力が存分に視覚で伝わるような空間にしました。太陽のイメージも入れています。（中村）


バルドルの部屋の入口
Ikumi
中側の円のデザインは
神門と同じ
中央の不思議物体は
光の効果で表現
外観
内観

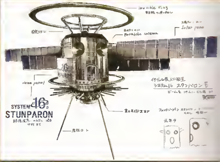

バルドル机
レイアウト
天球儀
桜の盆栽
不思議石
文字が
羽ペン

バルドルの椅子は、バルドル本人が派手なので、結構普通にデザインしています。机の上にはホログラムや天球儀など次世代と旧世代の装置のほかに、桜の盆栽が置いてあるという風流な空間です。（中村）

最初、普通の衛星だったんですが神谷Dの要望で『ファンタジーゾーン』の1STのボス［スタンパロン］みたくしようというとんでも案が出て、衛星らしからぬ風貌へと変化していきました。実際ネタに気づいたユーザーが少ないという指摘に神谷Dは反省していました。（中村）

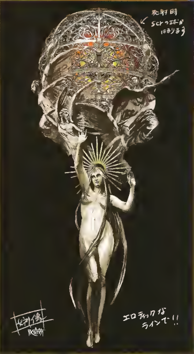
* * *

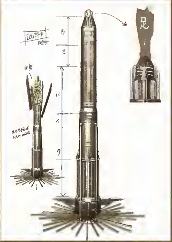
コイツの持つデザインの重要性に気付いた人が、世界に果たして何人いたのか。搭載しているコンピューター「システム16D」は、SEGAの偉大なるアーケード基板の流れを汲むものなのです！（神谷）



スタンパロンのレーザー砲は国二つくらい軽く滅亡できます。（中村）

ロケットの女神像部分は裸の女性の生々しいポーズとそれをとりまく天使で構成しました。（中村）

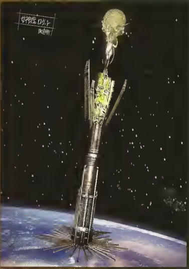

発射時
SCTの球が
はまります
エロティックな
ラインで!!



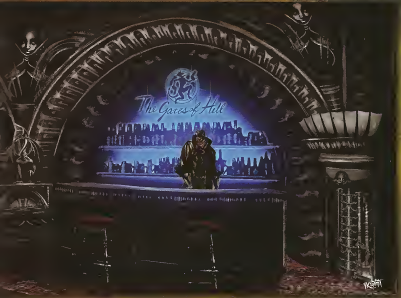
ロケットは「[illegible]ないデザインで」ということで、装甲がはげると、外部の配線がからみ合った内部があり、それを踏み台にするように女神像が立っているという、[illegible]の神殿を反映させた、意味ありげで異様なデザインにしました。当然「気持ち悪い」とスタッフ何人かの不評を買いました（笑）。（中村）

* * *

開発中、某ゲームを遊んだら最後に巨大な神像が！「カブッてる!?」とドキドキしたんですが、ウチのはロケットエンジンで宇宙へ行くので「ああ、良かった」と思いました。ネットの書き込みで「神谷のゲームは最後に必ず宇宙へ行く」とあるのを見ましたが、まあその通りですね。（神谷）



ンの店は気味が悪いけどカッコイイ。
ーボースタイル。ワイン樽が隠し工房へ
口になっているギミックです。こん
ーに行ってみたいです。（中村）



三位一体の図はロダンの店の天井に飾られています。天国、地獄、人間界、その中心にあるのは宇宙です。また古さをどう出すかで色々なテクスチャーの合成加工も駆使しています。このタッチに行き着くまでに色々な古代の文献から素材の意味や描き方を研究しました。のわりに画面で一瞬しか写らないというオチが……（中村）

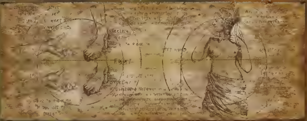
ゲームも終盤になり、MAPのネタ出し時には自分で自分の首を絞める世界観にしていきました。古いものを描くというのはとても難しく、たどり着いたのが、パーツで描き合成させる方法でした。実際ゲーム画面では古く見えるようにフィルターをかけていたり、ライティングしていたりするのでもっと見栄えは良い気がします。（中村）

「ベヨネッタ」が走り始めた時期に世界観の模索で描いてたものです。現実世界が天界のような世界に変化するというネタの上でその変化を描きました。（中村）

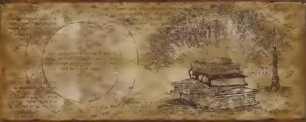
本作は「三位一体の世界観」を持っていますが、当初はその"重なり合った世界"を頻繁に行き来する構想がありました。制作する物量が倍増するので多用は出来ませんでしたが、天国門をくぐると世界が一変する表現は、今でも一部に残っています。（神谷）

魔女と天使の大戦争を描いた一枚です。積極的に魔女達に指示を出すリーダー的存在のシャンヌと静かに目の前の出来事を見据えるベヨ。500年前の二人のポジションが垣間見えると思います。開発終了後に勝手に描いてたものなんですが…。（中村）

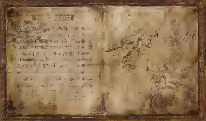
これは「ベヨネッタ」の世界観を語る上で非常に意味深いものです。ゲーム中、500年前の争いが深く掘り下げられる事はないですが、ベヨ以外の魔女たち、そして賢者たちにもドラマはたくさんあったはず。その辺をいつか描いてみたいですね…。まぁ、僕がこういう話をして叶ったことは一度も無いんですが（笑）。（神谷）



UIのバックで使用されている古い書物の絵も、地図と同じ方法で描いています。武の章画面は、武器をつける足や手、体などを入れた解剖図のようなデザインにしました。錬の章では、アイテムを錬る錬るするネタが盛り込まれています。完成した後にベヨネッタが「うまい！」って言ってくれたら最高だったんですが…。智の章はベヨネッタの世界の書物を読み解くことが出来ます。（中村）



魔女の書で見られるBGの素材は、背景スタッフの後岡が素材をやりくりして作成してくれてました。（中村）

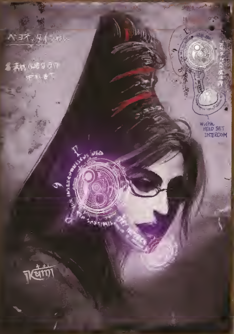


世界地図は南蛮時代のアンティークなデザインにしました。この世界地図上でベヨの乗った飛行機が飛んだりしますが、アメリカの東からスペイン付近に行くのに反対周りの経路で行かないのか？という疑問の声があがりましたが、それにはちゃんと理由があり、日本の成田に到着したベヨは、そこから東京と京都を観光し、おまけ用コスチュームの着物を視察に行ったようです。その後関空でヨーロッパ方面へ移動したのです。またエンツォがしゃべっている尺が長すぎたからだという裏話も無きにしもあらずです。（中村）

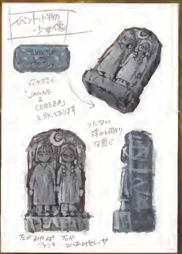
ベヨネッタがシューティング時に使用する魔法陣インカムは小道具ながら良いネタだと思いました。ネタを出したサウンドの進藤君は「ボクが余計なネタ出して、中村さんの仕事増やしてすいません」と謝ってくるくらい律儀な人です。（中村）

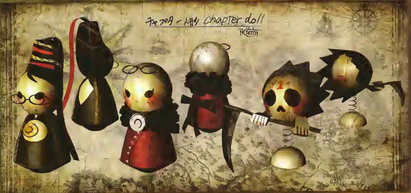
* * *

シューティングステージ制作中、効果音担当の進藤が「ベヨたちの無線交信の音声を使いたい」と言い出したのが、このインカム誕生のきっかけです。最初は何だそりゃ？と思ったのですが、実際に音声を流してみるとカッコイイ。それに説得力を持たせるために、急遽このインカム設定を作りました。（神谷）

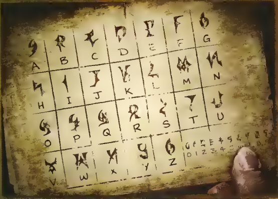


ジャンヌとセレッサによる手作りの像。お互いのネコ人形でままごともしてたんじゃないかな。成長するにつれ立場の違いに二人は気安く遊べなくなるんでしょうけど、心の中では友情を失わずにいたのでしょうね。（島崎）


イベント小物 少女像
「文字」
「JANNE & CEREZA」と彫ってあります
つたない浮かし彫りな感じ
左がおかっぱジャンヌ
右がみつあみセレッサ

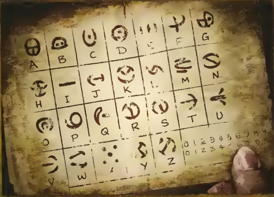


チャプタースコア画面で登場するこけし人形は、民芸品屋さんなどに売っている木製の人形をイメージしています。おまけバージョンではジャンヌとゼロも登場します。ゼロはデザイン変更がかかったため、実際出ているのは髪と翼をつけていると思います。（中村）


A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

確か3パターンぐらい用意した中で一番ソリッドだったこの文字タイプが選ばれたような気がします。自分で描いたくせに、島崎は翻訳表があってもあんまり読めないなあ。（島崎）

神文字のデザインは丸みのあるデザインで、魔女文字とは対照的です。ゲーム終盤になると、文字リストを見なくても読めるようになっていたので、賢者に一歩近づきました。（河野）


A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ACHIEVEMENTS

魔女[illegible]

Bury [illegible] The [illegible]
Ashes

[illegible]

[illegible] Spring [illegible]
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

魔女[illegible]

Rise Of The Witchin Hour

[illegible]第四[illegible]

Chapters I–[illegible]
[illegible]

[illegible]

Chapters [illegible]
(Normal)

[illegible]
(Normal)

Chapters [illegible]
(Normal)

[illegible]
(Normal)

Chapters [illegible]
(Normal)

[illegible]

Chapters [illegible]
[illegible]

[illegible]

[illegible] a Witch

[illegible]
(Hard)

New Testament
Ch. 1-4 (Hard)

[illegible]

New Testam[illegible]
[illegible] 5-7 (Hard)

[illegible]
(Hard)

New Testament
Ch. 8-11 (Hard)

[illegible]
(Hard)

New Testament
Ch. 12-13 (Hard)

[illegible]
(Hard)

[illegible] Testament,
[illegible] The Book

魔女[illegible]

[illegible] Elder

[illegible]

[illegible]

[illegible]残酷ですわよ

I'm A Bit... I Mean [illegible]

快感に
なってきたんじゃない？

Feels Good, Doesn't It?

触って[illegible]

You Want To Touch
Me?

お[illegible]ずけ！

Nice Try

[illegible]

[illegible] Double [illegible]

[illegible]

[illegible] and [illegible]

[illegible] It Will Hurt

[illegible] and [illegible]

Come [illegible]

[illegible]

[illegible] Weave [illegible]

The Deepest [illegible]

[illegible]

[illegible] Wit

Seeker Of [illegible]

Commander O[illegible]

[illegible] Collector

Record Fanatic

Treasure Collector

Treasure Fanatic

天使の[illegible]

[illegible] To The Heavens

Angel May Cry

Angel Slayer

真実の[illegible]

Truth In Its Purest Form

Naughty [illegible]

[illegible]の愛

A Mother's Love

[illegible] The Afterburners

危機一髪

Just In The Nick Of Time

実績アイコンはステンドグラス調で作成しようと決まって、その細かさと作業量の多さに死亡フラグが立ちかけました。素材の使いまわしで作るタイプが多いですが、こんなところまでこだわる神谷Dの心意気はすごいもんだなと関心しますし、デザイナーとしてもうれしい作業でもあります。まーそれにしても小さい画像なのに細かいですね（笑）。（中村）

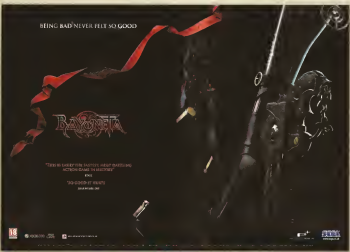
実績アイコンには特にこだわりがなかったんですが、中村が「全種類変えたい」的なことを言い出して、「そうするがいい」的なことを答えた記憶があります。結果大満足です。（神谷）

Chapter 8

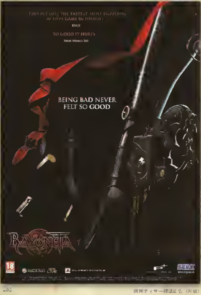
ここに紹介するものは、厳密には「設定資料」ではない。しかしながらポスターやロゴなど、そのひとつひとつが『ベヨネッタ』という作品の一部である。そして、この本の最後を飾るにふさわしいメッセージを見てほしい。それから、その"眼"を静かに閉じてほしい。

OTHERS

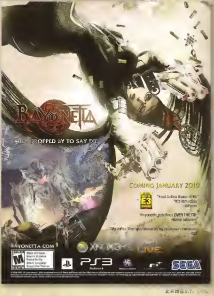
Posters


BEING BAD NEVER FELT SO GOOD
BAYONETTA
"THIS IS EASILY THE FASTEST, MOST DAZZLING ACTION GAME IN HISTORY"
EDGE
"SO GOOD IT HURTS"
XBOX WORLD 360
18
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
SEGA

欧州ティザー雑誌広告（両面）


"THIS IS EASILY THE FASTEST, MOST DAZZLING ACTION GAME IN HISTORY"
EDGE
"SO GOOD IT HURTS"
XBOX WORLD 360
BEING BAD NEVER FELT SO GOOD
BAYONETTA
18
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
SEGA

欧州ティザー雑誌広告（片面）

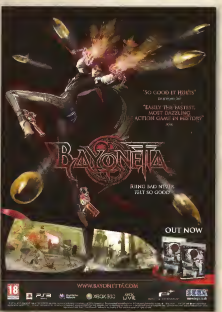


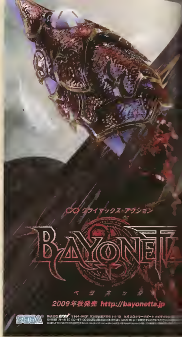
北米雑誌広告

雑誌広告（週刊ファミ通 2009年5月1日号掲載）

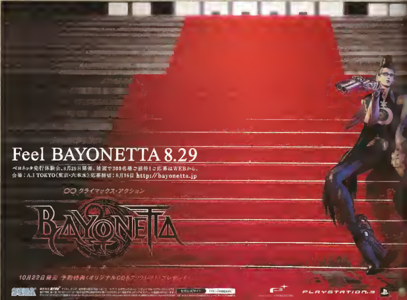
北米雑誌広告（両面）

欧州雑誌広告（発売後）

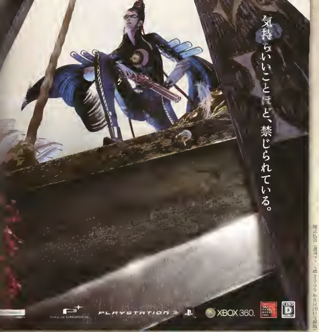

"SO GOOD IT HURTS"
"EASILY THE FASTEST, MOST DAZZLING ACTION GAME IN HISTORY"
BAYONETTA
BEING BAD NEVER FELT SO GOOD
OUT NOW
WWW.BAYONETTA.COM
18
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
SEGA


∞クライマックス・アクション
BAYONETTA
ベヨネッタ
2009年秋発売 http://bayonetta.jp
SEGA

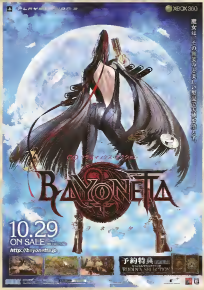
「Feel BAYONETTA 8.29」体験会告知広告


Feel BAYONETTA 8.29
∞クライマックス・アクション
BAYONETTA
ベヨネッタ
10月22日発売 予約特典〈オリジナルCD＆ブックレット〉プレゼント
SEGA
セガ公式サイト
PLAYSTATION 3

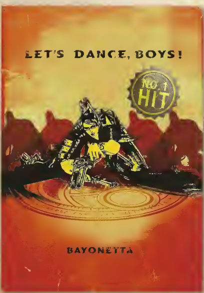
ベヨネッタ先行体験会、8月29日開催。抽選で300名様ご招待！ご応募はWEBから。
会場：A.I TOKYO（東京・六本木）応募締切：8月16日 http://bayonetta.jp



雑誌広告（週刊ファミ通2009年6月26日号掲載）



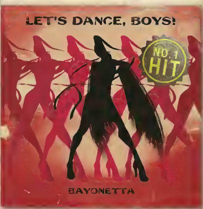
国内店頭用メインポスター

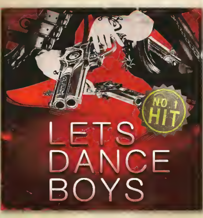


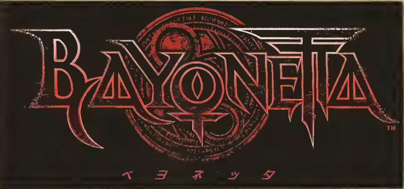
ダンスムービーが収録されているという設定の、神谷Dの妄想DVDパッケージです。フレンチ風のキャッチーな感じでというオーダーでしたが、メキシコ風のキャッチーになってしまったのは、私がメキシコ好きだからだと思われます。（中村）

* * *

元々はスタッフロールの背景にシルエットで映すための素材として収録したダンスモーションだったのですが、そのダンスがあまりにも素晴らしかったので、どうしてもPVを作りたくなり、最後に強引にネジ込みました。（神谷）





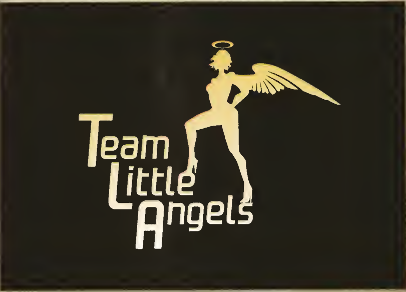


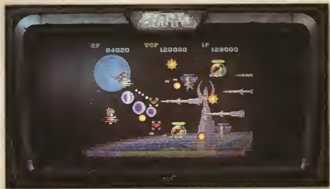
ロゴの作成に関しては、見易さ重視ではなく、個性があるデザインになりました。またバランスの難しいロゴになったのも事実ですが、ベヨネッタのモチーフである、月、女性、魔法陣などを盛り込み、さらに悪魔文字で構成されているという豪華な仕様です。ロゴから零れ落ちる悪魔文字も解読が可能で、ベヨの世界観に関する言葉で成り立っています。この細かい作業のおかげで、神谷Dへの耐性が強化されました。（中村）

チームリトルエンジェルは、結構おふざけで作成したロゴで、文字のロゴ部分を階段に見立て、それを天使が登ってるようにしました。この天使のおしり部分の神谷さんリテイクが数回に及び、改めて神谷Dの変態ぶりが理解できました。（中村）

* * *

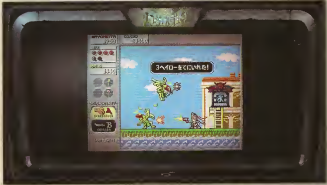
墓石に刻まれたクレジットの演出。最初は一つ目の墓石にSEGAロゴを入れてたんですが、オトナの人に「不謹慎だからロゴを取れ！」と酷なことを言われ、温厚で争いを好まない僕はサッサと取り外しました。その後、空席になった墓石に何を入れよう？と考えた結果、また勝手にチーム名を作ることに（笑）。墓石に添えられたローズマリーの花にも、ちょっとした遊び心が隠されています。（神谷）

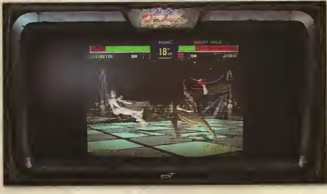




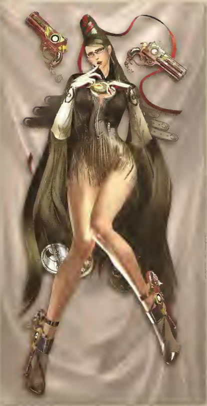
XBOX360のプレミアムテーマ用の壁紙です。中村がレトロゲーネタをポロッと口走り それに僕が食いついてここまで発展しました。ちなみに中村は「レトロ大神」でレトロ感を修行済みです。（神谷）

実はここから更に発展させて、お遊びで甲斐さんがジャンプなどの各種パターンを描きそれを大倉とケンジが組み上げて 実際にヘヨを操作できるところまで作ってました。勝手に（笑）。（神谷）





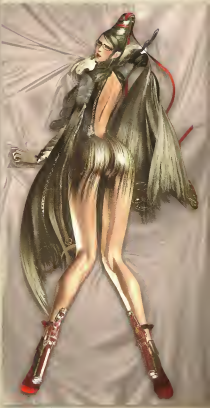
隠しコスチュームのネタとしてバーチャ風ヘヨのアイディアはありましたが、スケジュールの都合でボツに。せめて壁紙だけでもと復活させました。鉄山靠もさぞかし気持ちのいいことでしょう。（神谷）



海外からのオーダーで「抱き枕カバー用」として作成しました。完全に、いかがわしい用途を想定して作成しましたが、もっと健全なデザインで良かったみたいです。でも、後悔はしていません。（竹内）

* * *

海外から「クッションを作りたい」という要望があったのですが、仮画像を見たら全くもってイケてなかったので、「やるならこうだろ！」と気合を入れて（勝手に）作ったものです。竹内くんによるポーズと表情が神懸ってますね。結局、向こうの企画がポシャッてお蔵入りに。誰かこのフルスペック抱き枕、作ってくれないですかねえ？（神谷）



ポーズを付けている間、神谷さんと変なテンションで盛り上がってしまい、女性の島崎さんに白い目で見られるかと心配しましたが、意外にノリノリで協力してくれたので、非常に助かりました。白い目で見られたとしても、後悔はしませんが。（竹内）

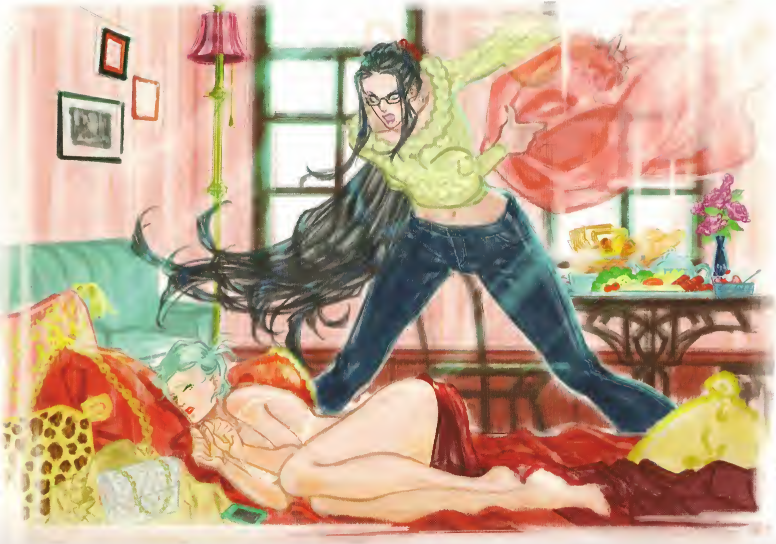
ベヨネッタと愉快な仲間たち

∞ Climax Christmas!

ブログの自分の回がクリスマス近くだったのでオマケに、と思って描きました。ブログ版ではうっかり天使が口を開いているんですが、椿本Ｐ曰く「口は開かないのがこいつのコダワリ」との事。この絵では修正させていただきましたとも！ ごめんなさいデザインコンセプト台無しにして（笑）。（島崎）

ベヨネッタと愉快な仲間たち

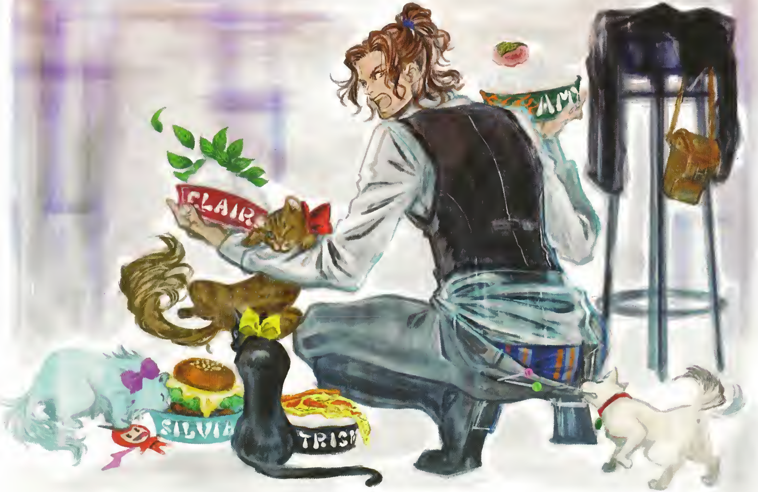
いつもの朝の光景



ベヨとジャンヌ、二人は普段どんな生活をしているんだろう…もしかして、同棲?! という雑談から出た一枚です。ベヨはきっちり早起き家事洗濯掃除するけどジャンヌは前夜飲んで帰って化粧も落とさずそのまま寝ては翌日たたき起こされる…的な。本編では欠片も見えない関係性ですね。（島崎）

ベヨネッタと愉快な仲間たち

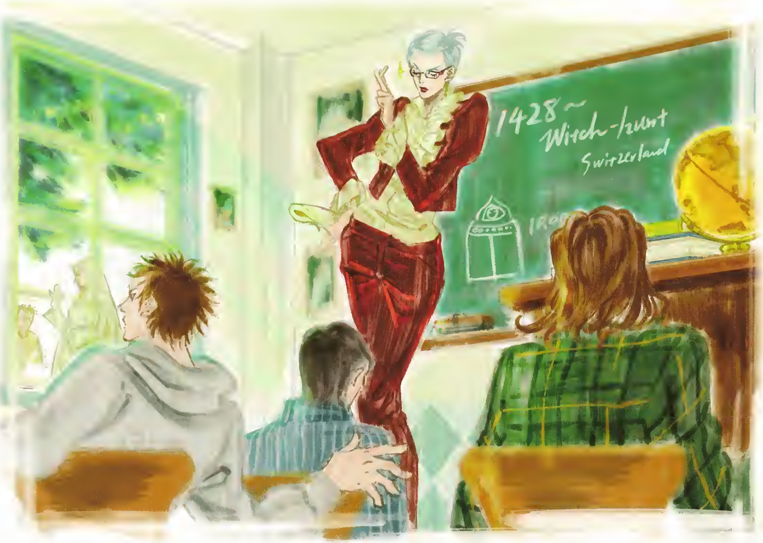
手を焼く女達



本編でルカが語っていたあの女の子たちの正体は…こーゆー事です。なんかこのテの絵、島崎前回も描いた気がするんですけど…。（島崎）

ベヨネッタと愉快な仲間たち

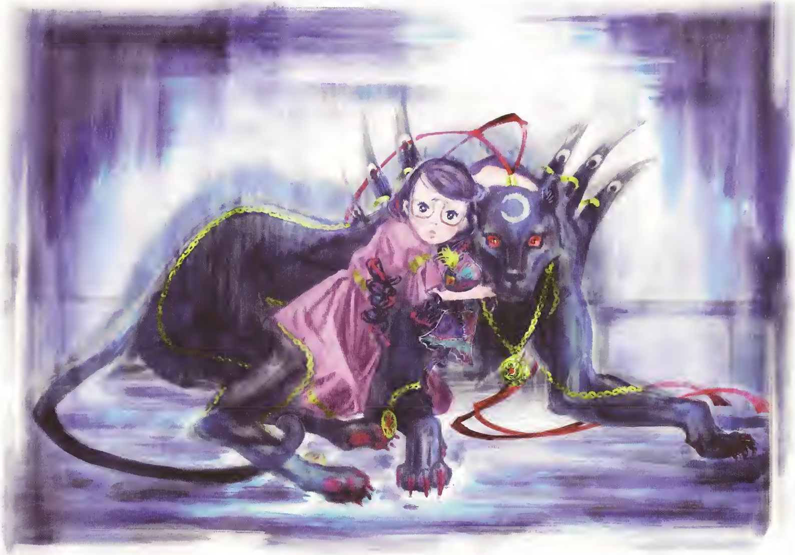
教えて！ジャンヌ先生



完全に神谷Dの妄想ですね。女教師ジャンヌをどれだけ推してきたことか。歴史の先生だそーです。赴任しているのはハイスクール、ベヨも聖書の授業担当として訪れています。（島崎）

ベヨネッタと愉快な仲間たち

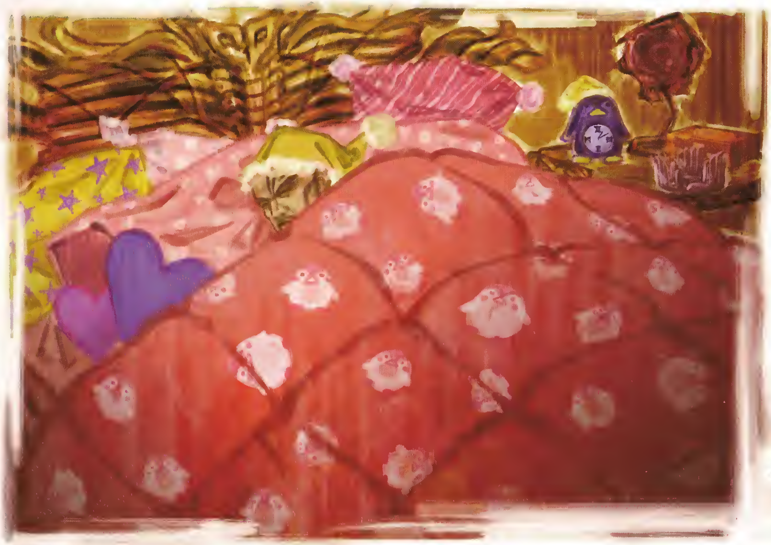
母の愛



セレッサとベヨの交流はあまり本編では描かれませんが、きっと道中ベヨに守ってもらう事によってセレッサの中に足りていなかった母からの愛が満ちたのでしょう。結果、過去へ戻った時に立派な魔女として大成することができたんではないでしょうか。（島崎）

ベヨネッタと愉快な仲間たち

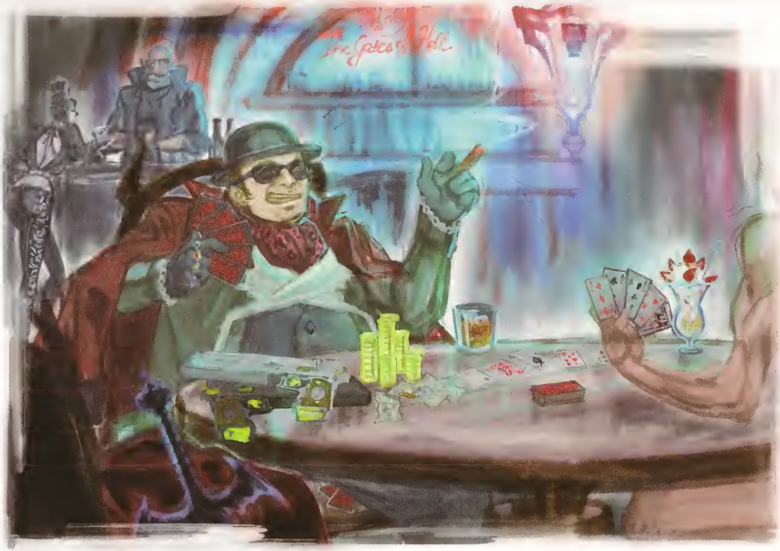
夢見る悪魔



ロダンの寝顔―誰得―？（笑）　意外にファンシーグッズ好き!?というのはゲイツ・オブ・ヘルにかかっているエプロン柄を見てもわかりますね。目覚まし時計にもおそろいの帽子を被せたりする所は彼の職人を感じさせるところです。（島崎）

ベヨネッタと愉快な仲間たち

悪魔も泣き出すイカサマ師



神谷Dによる夢の・競演？　滅多に通用しないエンツォのイカサマにおもしろいくらい引っかかるいいカモですな。こーゆー勝負、確かに弱そうです…。（島崎）

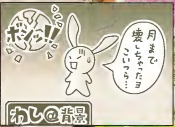
Staff Comments

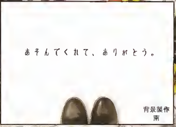
See You Next STAGE!

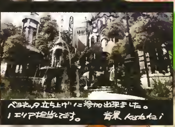
最初に描いたクライマックス案
ハイウェイではクラッシュする車を飛び移りながら戦わせようと思ってた
企画
柴田

有線コントローラーは振動が強くてオススメ!
タしめにつけときました
ICHI

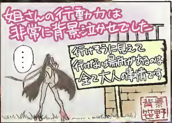
ニコニコ動画オモロイ!
奴を殺るしかない
神谷◎
コンセプトデザイナー
中村193
本当に神谷さんの事尊敬してます!

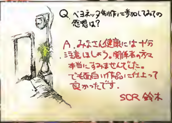

月まで壊しちゃったヨこいつら…
ボシュッ!!
わし@背景

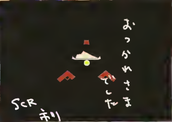

あそんでくれて、ありがとう。
背景製作
南

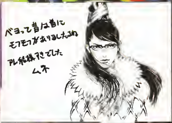

ベヨネッタ立ち上げに参加出来ました。
1エリア担当してます。
背景 Katakai

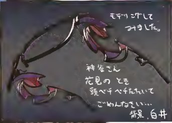
Staff Comments


姐さんの行動力は
非常に背景泣かせでした
……
行けそうに見えて
行けない場所があるのは
全て大人の事情です
背景
笹野

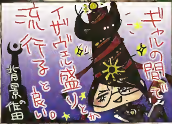

Q. ベヨネッタ制作に参加してみての
感想は？
A. みなさん健康には十分
注意しましょう。関係者の方々
本当にすみませんでした。
でも面白い作品に仕上って
良かったです。
SCR 鈴木




ベヨって昔は首に
モフモフがありましたよね
アレ結構好きでした
ムネ

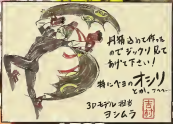

モデリングして
みました。
神谷さん
花見の とき
頭ペチペチたたいて
ごめんなさい…
背景.白井

なに食べたら
そんなおっぱいに
なるのん？
SCR
ヒガ

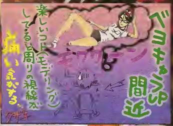

ギャルの間で
イザヴェル盛りとか
流行ると良い。
背景の
佐田

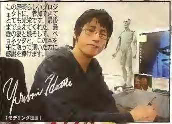
Staff Comments

おまけコス
もっと作りたかったなー
キャラデザ しまざき


丹精込めて作ったのでジックリ見てあげて下さい！
特にベヨのオシリとか。フヘヘ…
3Dモデル担当
ヨシムラ
吉村

Show No Mercy
-なさけ むよう-
プラチナゲームズ兵器開発局・Johnny Kotegawa


ベヨキャラUP間近
楽しいコト（モデリング）してると周りの視線が痛い気がする。
タザキ



この素晴らしいプロジェクトに、参加できてとても光栄です。最後まで支えてくれた、最愛の妻と娘そして、ベヨネッタと、この本を手に取って頂いた方に感謝を捧げます。

Yurbi Ideta

（モデリング担当）

プレミアムテーマのひょうばんがよくない・・・・
今どきドットはウケないのかな
モーション カイ

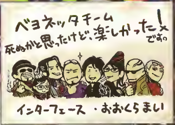
Staff Comments

モーションマン
ナカジョウ

ダンスムービー見て下さい。
モーション
ウッチー

効果、急募

いや、マジで。
死ぬかと思った。
——山本祐生。——

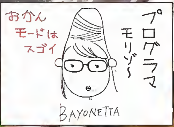

ベヨネッタチーム
死ぬかと思ったけど、楽しかった！です。
インターフェース ・おおくらまい

ジャンヌのほうが好みです。
プログラマー
けんじ

ギブミーグリーンロリポップ
栄養剤より効くぞ…
プログラマー 大森

今回は少しやさしめに
作ってしまったので次回作
があるのなら鬼
のような敵を
作りたいと思います 井

Staff Comments



おかん
モードは
スゴイ

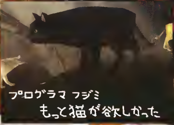
プログラマ
モリゾ~

BAYONETTA

プログラマ

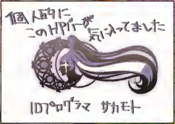
おずおず

ぷろぐらま
いしかわしんいちろう



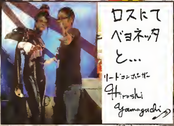
プログラマ フジミ
もっと猫が欲しかった

Bayonetta楽しんでもらえるとうれしいです　プログラマ 植田



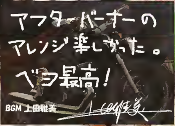
個人的に
このHPバーが
気に入ってました

1Dプログラマ サカモト



ロスにて
ベヨネッタ
と…

リードコンポーザー
Hiroshi
Yamaguchi

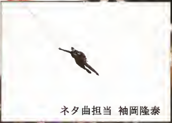


アフターバーナーの
アレンジ楽しかった。
ベヨ最高!

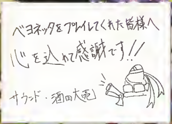
BGM 上田雅美

Staff Comments

毎日　毎日
ＰＣに向かい
今日も　曲作り
プロって
大変だな
でも楽しいッス



ネタ曲担当　袖岡隆泰

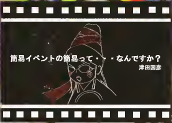


ベヨネッタをプレイしてくれた皆様へ
心を込めて感謝です!!

サウンド・酒田大亮

ねーかー
ねーかー
ねーかー
ファーザー

作業中
こいつが気になって
しかたなかったです。
サウンド進藤



簡易イベントの簡易って・・・なんですか？
津田国彦

イベント班
たかしま
実績が解除されました
口元がロダンっぽい

みんな
俺の
おかげか

そうか　そうか
ウンウン
カミヤ

ベヨネッタ設定資料集
THE EYES OF·BAYONETTA

発行人	浜村弘一
編集人	坂本武郎
編集長	小島　聡

DVD 制作

企画	小島　聡
プロデューサー	美輪善徳
ディレクター	秋山洋介
アシスタントディレクター	野々原将輝
出演	プラチナゲームズ株式会社 神谷英樹 橋本祐介 島崎麻里 甲斐秀敏 井上和則 中村育美 津田国博 山口裕史
	有限会社ユーデンフレームワークス 下村勇二
	株式会社セガ Hiro
	MAIKO
ナレーション	田中敦子

大阪ロケ

撮影	松宮周史／堀田勝也
音声	佐藤和彦
照明	田辺　光
ロケ協力	株式会社アイネックス 松本健太郎

東京ロケ

撮影	株式会社ヴィ・ビジョンスタジオ 河部謙一
照明／音声	高橋太樹
ロケ協力	有限会社サンビーム 鈴木小百合
	株式会社ヴィ・ビジョンスタジオ 小川晋洋

編集	有限会社アースビート 松本晃一
MA	株式会社ヴィ・ビジョンスタジオ 出田美穂／梶平公香
制作協力	株式会社セガ
	プラチナゲームズ株式会社
	株式会社ヴィ・ビジョンスタジオ
	株式会社マウスプロモーション
資料提供	株式会社セガ
	プラチナゲームズ株式会社
製作	株式会社エンターブレイン
協力	プラチナゲームズ株式会社 稲葉敦志 寺田歩未 市川雅海
	株式会社セガ 高橋淳一郎 三浦英臣
DVD／メニューデザイン	株式会社ネッシー 大木楓太郎

誌面制作

編集	今　貴生
デザイン	株式会社エーテルデザイン 泉　隆則／片桐慎一郎／田口　聡
本誌表紙デザイン	プラチナゲームズ株式会社
資料提供	株式会社セガ
	プラチナゲームズ株式会社
協力	プラチナゲームズ株式会社 神谷英樹 橋本祐介 島崎麻里
	稲葉敦志 寺田歩未 市川雅海
	株式会社セガ 高橋淳一郎 三浦英臣

制作協力

編集デスク	高古弘江
広報	市川みのり・桃瀬みちる・曲渕優子
営業	山田慶紀／中村宣忠
業務	樽本善之／森村利佐
進行	藤田　昇
印刷	大日本印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン 〒102-8431　東京都千代田区三番町 6-1 電話　0570-060-555（代表） http://www.enterbrain.co.jp/
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見 2-13-3

［本書に関するお問い合わせ］
エンターブレイン　カスタマーサポート
TEL.0570-060-555（土日祝日を除く午後 12 時から午後 5 時）
E-Mail:support@ml.enterbrain.co.jp
※ゲームの攻略法や調査内容以上の情報に関しましては、いっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

©2010 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No parts of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC.

株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載するいっさいの文書、図版、写真等を、手段や形態を問わず複製、転載することを禁じます。本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシーの定めるところにより、お取り扱いさせていただきます。

URL.http://www.enterbrain.co.jp/

"PS"、"PlayStation"、および "PLAYSTATION" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また "PS3" は同社の商標です。

Microsoft、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox 360 Live、Xbox 360 Live ロゴ、はMicrosoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。

本体価格はカバーに表示されています。

ISBN 978-4-04-726613-1
Printed in JAPAN

2010 年 7 月 30 日　初版発行

©2010 ENTERBRAIN, INC
©SEGA

Licensed by SEGA

「チーム・シヴァ」
画：坂本佑介